CINERGIE

il cinema e le altre arti

5

Laboratori
Cinema
e Multimedia
dell'Università
di Udine

FORUM
Editrice
Universitaria
Udinese

Indice

CINERGIE

il cinema e le altre arti
n. 5, settembre 2002

Direzione
Laboratori Cinema e Multimedia di:
Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali, Udine;
Corso di Laurea DAMS, Gorizia;
Corso di Laurea in Relazioni Pubbliche, Gorizia;
Corso di Laurea in Scienze e Tecnologie Multimediali, Pordenone;
Università degli Studi di Udine

Comitato di redazione
Enrico Biasin, Valentina Cordelli, Giovanni Di Vincenzo Leonardo Quaresima, Marco Rossitti

Redazione
Serena Aldi, Anna Antonini, Silvia Boraso, Gabriella Camisa, Teresa Cannatà, Elisa Crevatin, Marco Cumin, Livio Gervasio, Laura Gobbato, Aldo Lazzarato, Francesca Reginato, Sonia Soldera, Simona Tell, Stefano Valongo

Redazione di «Risorse Umane»
Stefano Baschiera, Francesco Cattaneo, Margherita Chiti, Francesco Di Chiara, Valentina Re

Hanno collaborato a questo numero
Marta Coretti, Richard J. Meyer, Ida Papandrea, Anna Soravia, Federico Torre

Redazione
c/o Laboratorio Cinema e Multimedia dell'Università di Udine
via Mantica, 3 - 33100 Udine
tel. 0432-556648 fax 0432-556644
cinergie@dstbc.uniud.it

Progetto e realizzazione copertina
Altrementi
info@altrementi.it

Impaginazione e Fotocomposizione
Grafikesse - info@grafikesse.it

Stampa
Lithostampa, Pasian di Prato (Ud)

Forum
Editrice Universitaria Udinese Srl
via Palladio, 8 - 33100 Udine

La pubblicazione è stata realizzata con il contributo dell'Università degli Studi di Udine, Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali

«Cinergie» è presente anche sul sito www.connesso.it

ULTIMO SPETTACOLO

Il luogo dove nascono i sogni

A.I. Artificial Intelligence (Stati Uniti 2001) di Steven Spielberg

Una produzione Amblin/Stanley Kubrick

È impensabile avvicinarsi ad *A.I.* senza considerare le sue vicissitudini produttive. Se questo non è certo il primo film ad essere stato ideato da un regista e realizzato da un altro – e l'esperienza insegna a diffidare delle inutili speculazioni che inevitabilmente arrivano –, il peso dei nomi in gioco è talmente grande da indurre chiunque in tentazione. Le cose, poi, cambiano decisamente quando è lo stesso film a chiedere un'operazione di questo tipo, o almeno lo stesso film come si presentò qualche tempo fa alla prima veneziana.

La copia proiettata durante il festival si apriva col primo piano di Spielberg, che si scusava in maniera molto formale di non poter essere presente e teneva a spiegare di persona la genesi del progetto.

Vere o false che siano, tanto la questione dell'amicizia quanto quella del passaggio di consegna da parte dello stesso Kubrick, con le quali il film è stato pubblicizzato, sono irrilevanti. Ciò che importa è che il primo film interamente sceneggiato di persona da Spielberg dai tempi di *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (1977) è uno dei progetti mai realizzati più famosi di Kubrick, alla pari di *Napoléon* di Abel Gance. Il regista aveva dichiarato di volere girare *Artificial Intelligence* all'inizio degli anni Novanta (preferendogli poi *Eyes Wide Shut*), e sul progetto era trapelata qualche indiscrezione dalle parole dello stesso Brian Aldiss, autore del racconto *Supertoys Last All Summer Long* da cui il film sarebbe stato tratto. Nei primi anni Settanta il regista del suo film preferito, *2001 Odissea nello spazio*, lo legò ad un contratto di due anni per realizzare una pellicola nella quale avrebbe voluto però inserire degli elementi favolistici che lo scrittore reputava estranei alla propria sensibilità.

Una produzione Amblin/Kubrick, recitano i titoli di testa, dal momento in cui il produttore esecutivo Jan Harlan andò a cercare Spielberg insieme alla propria sorella, vedova Kubrick, per proporgli la realizzazione del film: lo stesso Steven ha dichiarato di avere scritto la sceneggiatura tenendo presente quello che avrebbe voluto Stanley. Qui ci si ferma, perché *A.I.* non è altro che l'ultimo film di Steven Spielberg, ma vederlo senza ricordarne le vicende produttive è stato impossibile per chiunque.

C'era una volta...

Il racconto (o meglio i tre racconti consecutivi da cui è tratto il film), verte quasi interamente sul rapporto che David (Haley Joel Osment), un bambino artificiale, intrattiene con la propria proprietaria, Monica (Frances O'Connor), moglie del dirigente dell'azienda responsabile della fabbricazione di robot antropomorfi che, in un mondo devastato dallo scioglimento delle calotte polari e dalla penuria delle risorse, permettono agli abitanti dei paesi ricchi di sopperire alle carenze affettive determinate dal controllo delle nascite. Le tre novelle si concentrano sulla differenza tra l'inaffettività totale della coppia e l'amore, incondizionato ma artificiale, del povero automa. Quello dell'amore dovuto a un qualcosa che si è creato per esserne amati è uno degli spunti principali che il film trae dal racconto, e Spielberg, con un didascalismo che sembra proprio dei suoi film più *engagé* come *Shindler's List* (1993) o *Amistad* (1998), mette le cose in chiaro già nel prologo: durante una riunione della Cybertronics, una delle più potenti aziende creatrici di esseri artificiali, alle sadiche ambizioni demiurgiche del professor Hobby (William Hurt), che intende progettare il primo essere artificiale in grado di amare, vengono posti, dagli assistenti, degli interrogativi sulla moralità del progetto.

Ma questo tono didascalico è confinato nel prologo: le immagini della prima sequenza del film, che ci mostrano i coniugi Swinton che vanno a trovare il figlio in stato di ibernazione in una clinica, in attesa che le cure mediche progrediscano al punto di poterlo risvegliare e guarire, chiariscono, in congiunzione con la voce off che funge da ulteriore elemento introduttivo alla diegesi, quale sarà il tono del racconto. Monica Swinton legge al figlio in letargo un libro sul leggendario Robin Hood. Mentre Henry (Sam Robards), suo marito e dipendente della Cybertronics, discute con un medico (Spielberg) delle condizioni fisiche del figlio e di quelle psicologiche della moglie, alle loro spalle notiamo che le decorazioni della sala presentano immagini desunte dall'immaginario delle fiabe classiche (in particolare ci si sofferma davanti a quella del Re Nudo): ancora prima che David, il protagonista, ascolti la favola di Pinocchio che determinerà le sue peregrinazioni per diventare un bambino vero, e che quindi tutta la narrazione si svolga in contrappunto alla vicenda collodiana, la fiaba, il fantastico, ci vengono presentati come chiave di lettura principale. Lo stesso bambino robotico, poi, ci appare, al momento di varcare la soglia di casa Swinton, in un controluce talmente abbagliante da deformare i contorni della sua silhouette, la quale appare filiforme quanto gli alieni di *Incontri ravvicinati del terzo tipo*: con questa autocitazione, (da affiancarsi a quella successiva da *E.T.*, quando l'orsetto Teddy, rimasto a terra, vede allontanarsi nel cielo la mongolfiera a forma di Luna della Fiera della Carne che trasporta David), il regista sembra voler chiarire a quali delle sue passate produzioni intende riallacciarsi.

Tre atti

Nel pressbook del film, lo scenografo Rick Carter, collaboratore diretto di Spielberg solo da *Jurassic Park* in poi, ma alla sua corte da anni grazie alle realizzazioni per Zemeckis (dalla saga di *Ritorno al futuro* fino a *Cast Away*) o per altri film legati alla Amblin, come *The Goonies* di Richard Donner, parla del proprio lavoro e dell'aspetto visivo del film. Dice di vedere il film come un'evoluzione dello stesso cinema attraverso tre tappe, che corrispondono alle diverse esperienze di David durante il suo viaggio[1]. La divisione della materia narrativa in tre macro-sequenze è infatti abbastanza netta, e le estreme differenze a livello scenografico tra di esse non fanno che accentuarne la separazione. Potremmo infatti isolarne una prima, che va dal prologo all'abbandono di David nella foresta; una seconda, che dopo una brusca dissolvenza in nero si apre con la presentazione di Gigolo Joe (Jude Law) e che narra le peripezie sue e del protagonista alla ricerca della Fata Turchina, terminando col congelamento del bambino in una New York allagata; una terza, infine, che va dal risveglio di David all'epilogo. Le tre parti sono distinte ma in costante dialogo l'una con l'altra, dal momento che gli elementi tematici su cui si regge il film vi ritornano anche se subiscono progressive modificazioni, almeno quante ne subiscono i set.

L'arrivo a casa

Il personaggio di David è il fulcro dell'intera vicenda, e tutte le contrapposizioni, i problemi e i crucci che attraversano gli altri personaggi convergono sulla sua figura. Il bambino artificiale è portato lì da Henry, il capofamiglia, perché la moglie Monica possa sbloccare

A.I. - Artificial Intelligence

la propria affettività, frustrata dai cinque anni di ibernazione di Martin (Jake Thomas), il figlio malato, l'unico loro concesso dalla politica di controllo delle nascite di una società che per mantenere il proprio tenore deve attuare una severa razionalizzazione delle risorse. La donna, dal canto suo, accettato l'amore di David attraverso una cerimonia-programmazione irreversibile detta *imprinting*, che si svolge attraverso la recitazione di frasi senza senso che sembrano formule magiche, si troverà, al momento del miracoloso risveglio del proprio figlio naturale, a dover decidere se dispensare oppure no il proprio affetto ad entrambi i bambini, dal momento che il piccolo robot, ora che non ha più un vero e proprio ruolo sostitutivo, è diventato per Henry e per il geloso Martin un peso e una minaccia: diventare umano per vedere ricambiato il proprio amore sarà la molla che spingerà il protagonista in tutte le sue peregrinazioni. Ma all'inizio del film per il bambino artificiale il primissimo problema è un altro: il tempo. I suoi primi mesi nella casa degli Swinton sono contrassegnati da un eterno presente. Se nel racconto di Aldiss questo era un problema per Monica, che non sopportava di vivere col bambino e con Teddy a causa della loro immobile percezione del tempo[2], qui è soltanto il protagonista a crucciarsi: dapprima subisce lo shock della percezione quantitativa del cambiamento, quando apprende che lui e la madre hanno una durata diversa, dato che lei ha una fine e lui no; successivamente avverte il trauma della mutazione qualitativa del suo tempo: a causa dell'imprevisto, del risveglio di Martin, si verificano una serie di avvenimenti che lo porteranno da un circolare presente a una ricerca incessante di ritornare al primitivo equilibrio, dove tutto deve tornare come prima. Ultimo fondamentale problema di David è quello della propria identità: mentre all'inizio è unico e amato in quanto tale, dall'arrivo di Martin viene sostituito come oggetto di affetto (dorme sintomaticamente sul pavimento) e accorpato ad una categoria che sente estranea: famiglia Swinton = "orga", esseri umani, corpi organici; David & Teddy = "mecha", corpi meccanici, supergiocattoli. Questi tre problemi fondamentali, dell'affettività, del tempo e dell'identità, sono i nuclei tematici che ritornano in tutto il film e che nelle loro trasformazioni danno omogeneità e progressione all'intera opera, nonostante nelle tre macrosequenze di cui si compone il racconto vi sia, come abbiamo accennato, una diversificazione a livello di impatto visivo. Da questo punto di vista, casa Swinton (luogo in cui si svolge tutta la prima parte di *A. I.*) è il regno della linea curva: gli spigoli sono quasi assenti, e più volte i personaggi in primo piano sono incorniciati dalle decorazioni curvilinee dei mobili futuristici, delle suppellettili, del letto-grembo-materno dove dorme David durante il periodo in cui è l'unico figlio della casa. Sono le forme della protezione, di quel tempo circolare che inizia con la colazione e finisce con le favole prima di dormire, posizione di equilibrio irrecuperabile nel resto del film. Non a caso ad estromettere David da questo spazio saranno un paio di acuminate forbici e un tuffo nel profondo di una piscina, situazioni che rimandano alla linea retta che dominerà figurativamente nel segmento successivo. Nell'intera sequenza spiccano colori tenui, e le foreste nelle quali peregrinerà poi il protagonista appaiono dalle finestre come un bel panorama.

Perduto nel bosco

Dal momento in cui Monica lo abbandona, per David il problema è uno solo: cambiare se stesso per divenire "vero", come Pinocchio, e ritornare alla situazione iniziale. Per farlo dovrà intraprendere un viaggio che, come in ogni favola, si svilupperà in diverse stazioni. A dominare la macro-sequenza è la linearità: quella della marcia del bambino e di Gigolo Joe; quella delle strade che, attraverso bocche di donna, conducono a Rouge City; quella dei palazzi al neon e degli ologrammi della stessa città che si perdono nel cielo; quella, infine, dei grattacieli di Manhattan che si tuffano nell'acqua. La storia si sviluppa attraverso assi orizzontali (il cammino dei due) e verticali (le linee delle architetture). David si aggira nella foresta con Teddy e qui, insieme a dei *freaks* robotici, viene rapito e portato alla Fiera della Carne, manifestazione di sadismo collettivo nella quale poveri e inermi automi vengono seviziati per il piacere di folle che vogliono «tornare alla natura». Salvatosi insieme al gigolo elettronico, il bambino si rimette in marcia per cercare la Fata Turchina di *Pinocchio*. La ricerca li porterà in un primo tempo ad una città per definizione piena di donne, Rouge City, bordello a cielo aperto vagamente simile a Las Vegas, e poi a Manhattan, nella sede dirigenziale della Cybertronics, sulla traccia di indizi che lo stesso Dottor Hobby, il suo direttore, aveva disseminato per rintracciare David. Attraverso queste sequenze, il senso di identità del protagonista verrà sottoposto a varie prove: nella sequenza della Fiera della Carne, la più efficace del film – nella misura in cui vi si dispiega la maestria di Spielberg nel rappresentare masse in delirio, istituzioni violente e massacri insopportabili, maestria riscontrabile fra l'altro nelle migliori fra le sue ultime produzioni –, David si salva grazie alla sua unicità rispetto agli altri modelli "mecha" e alla sua somiglianza con il genere umano. Uno dei tecnici rimane meravigliato dalla perfezione della fattura del piccolo robot e non vorrebbe assolutamente distruggerlo (dice che è «qualcosa di unico» e che «è stato messo tantissimo amore nella sua creazione»); l'aspetto del protagonista lo rende talmente simile ad un vero bambino da contrariare la folla, che insorge per salvarlo. Proprio quest'identità, riaffermata e riconosciuta, viene poi negata nella sequenza dell'incontro con il professor Hobby. Giunto nella sede della Cybertronics, David si trova di fronte a una esatta copia di se stesso che distrugge con violenza; scopre poi di essere un simulacro del figlio del professore, morto in tenera età, e vede addirittura un'intera catena di montaggio per la costruzione di centinaia di altri esemplari identici a lui, fino a rivivere, dagli occhi di un robot ancora in fase di completamento, la propria nascita e ad avere la definitiva prova della propria artificialità. Di fronte a questa scoperta, il tempo stesso, nella percezione di David, ricade in un brusco arresto: dopo la progressione del viaggio, il piccolo robot si ferma a reiterare col vivo della propria voce il desiderio che è venuto ad esprimere, e lo farà all'infinito finché questo non sarà esaudito, mentre tutto intorno a lui muore e si congela.

2000 anni dopo

Lo stesso Spielberg parla, sempre nel pressbook del film, di quanto avesse tenuto conto dell'eredità dell'amico Kubrick in fase di sceneggiatura (scritta, ricordiamo ancora, per la prima volta da solo, come non faceva da più di vent'anni[3]). Di certo la terza macro-sequenza, la più enigmatica ed affascinante, sembra citare il cinema del regista appena scomparso: ci riferiamo ad esempio al passaggio in cui, dopo un abbagliante primo piano degli occhi di David, ritroviamo all'improvviso quest'ultimo all'interno della casa dove era iniziata la sua esistenza con gli Swinton – situazione che tanto ricorda la sequenza finale di *2001 Odissea nello spazio*. Ma, come vedremo fra breve, il legame con Kubrick va oltre questa semplice citazione.

Se avevamo individuato nella prima sequenza il primeggiare della superficie curva, e nella seconda il primato della linea retta (che diventa specchio della linearità della narrazione), che dire della

A.I. - Artificial Intelligence

sequenza conclusiva? Essa si apre nello stesso luogo dove era terminato il segmento precedente, e si chiude là dove si era svolto il primo; ma non sono gli stessi luoghi, e non lo sono figurativamente. La Manhattan liquida è diventata un solido di ghiaccio, attraversabile in ogni direzione da quegli esseri che, muniti di uno strano veicolo, vanno a svegliare David[4]. La casa che questi personaggi ricreano per lui è nella topologia la stessa di prima, ma è differente per i colori, più saturi del normale, e per i suoni, un vuoto pieno di echi. L'ultima macro-sequenza presenta infatti una sintesi degli spazi presenti nelle prime due, per cui essi vengono rielaborati al computer (abbiamo già citato l'opinione dello scenografo Carter secondo cui ai tre capitoli corrisponde un'evoluzione del cinema verso un tutto digitale), dando l'impressione di creare una dimensione scopertamente fittizia, *de-corporeizzata*, disponibile a qualsiasi repentino cambiamento. Si potrebbe dire che in questa parte conclusiva del film, dove attraverso una finestra davanti a cui parlano i personaggi assistiamo al sorgere di un sole in grafica computerizzata, lo spazio — creato e ricreato in maniera a noi ignota dagli abitatori della Terra del futuro — sia annullato e riassorbito dal tempo, e che quest'ultimo sia la figura dominante. Infatti, se gli esseri filiformi sanno riportare in vita persone da tempo defunte grazie alle equazioni spazio-temporali presenti nei campioni di tessuto, non sanno però controllarne la durata vitale, dal momento che il risvegliato muore dopo un solo giorno. Il tempo è l'elemento tematico predominante della sequenza, ed è anche la figura che domina i rapporti tra spazi resi incoerenti dal continuo e repentino cambiamento di scena. Il tempo è protagonista anche perché è quello che decide delle altre linee tematiche del film: David ha riacquistato la propria unicità perché non esiste *più* nessun altro, perché la sua durata è stata superiore a quella di tutti gli altri esseri coi quali si confrontava in passato. E per questo è amato come qualcosa di unico dalle creature filiformi che l'hanno risvegliato. Ma il tempo decide anche, e soprattutto, che non potrà ricongiungersi all'oggetto della sua ricerca — la vita in casa con la madre che lo ama — che per un solo giorno. A ricordare il cinema di Kubrick è proprio il contrasto terribile che si avverte tra i duemila anni passati da David sott'acqua, durante i quali è scomparso tutto ciò che desiderava, e il solo giorno in cui può avere ciò che ha desiderato tutto quel tempo. Questa soluzione sembra un rovesciamento del finale di *Shining*, quando l'esistenza di Jack Torrance (al quale gli spiriti dell'Overlook parlano come se lui fosse già stato lì e si accingesse a ripetere cose già fatte) sembra continuare in un passato al di là della vita, inscritto nelle foto del capodanno del 1921. Se nel film del 1980 si poteva avvertire l'orrore del contrasto tra una vita reale ed effettiva e l'esistenza nel tempo al di fuori di essa, qui, in *Artificial Intelligence*, Spielberg rappresenta l'atrocità del confronto tra il vivere un'eternità e assistere alla morte di tutto il resto.

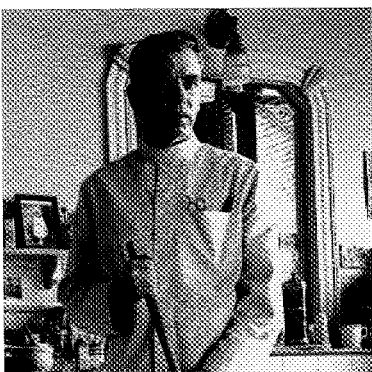
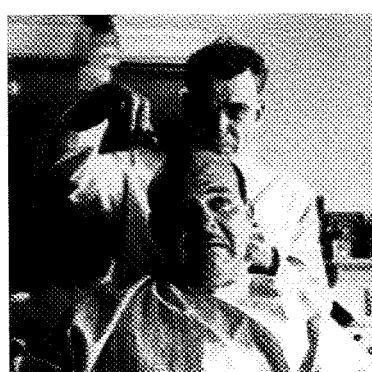
Un bambino vero

Qual è lo sviluppo dell'affettività del protagonista, che avevamo indicato come una delle tematiche fondanti del racconto? E qual è il suo rapporto con l'identità del piccolo robot?

Oltre a David, tutti i personaggi sono presentati sulla base del rapporto che intrattengono con l'oggetto dei loro desideri. Abbiamo già notato i rapporti di forza nella prima sequenza all'interno della famiglia Swinton, nella quale l'unica persona che ha un atteggiamento in parte positivo nei confronti del protagonista è Monica, che però, alla fine, si dimostra incapace di amarlo e di prendere una decisione: il massimo che può fare per lui è abbandonarlo da solo in un bosco, invece che condurlo a morte certa facendolo smembrare dalla Cybertronics come da contratto. Ogni forma d'amore rappresentata nel film ha dei limiti, esclude qualcuno o arreca dei danni allo stesso oggetto dell'attenzione: gli Swinton amano il figlio Martin e per questo allontanano David; una cliente di Gigolo Joe viene assassinata da un uomo geloso; il tecnico già citato della Fiera della Carne vuole studiare il bambino e trova "dell'amore" nella sua realizzazione, perché lo distingue dagli altri automi che di solito elimina senza pietà; lo stesso professor Hobby, che ha creato il protagonista come replica del figlio morto, non ha nessun interesse particolare per il robot, e non lo distingue che come prototipo di quelli che fabbrica e inscatola quotidianamente. In mezzo a questi esempi di affettività bloccata, ingenerosa, distruttrice, come si pone quella di David? Essa appare da subito come pura e incondizionata. È un'ossessione, determinata dal programma di imprinting, e in questo sembra ricordare l'amore meccanico che nel racconto originale prova il protagonista, in quanto creato per amare Monica e Teddy, o l'amore che, in un fumetto di molti anni fa, *Ranxerox* di Tamburini e Liberatore, un robot sente per un'insopportabile ragazzina a causa di un errore di programma. Agli occhi dello spettatore Monica sembra ben poco meritevole di tanta attenzione, e tra lei, per come la vediamo all'inizio del film, e la madre risorta ad opera dei terrestri del futuro c'è una distanza netta, quasi la seconda fosse una materializzazione dell'immagine che ne ha il bambino.

Questa affettività totale che contraddistingue il protagonista diventa problematica in relazione all'identità del bambino artificiale: essa infatti, oltre che sull'asse unico-sostituibile che abbiamo già descritto, si pone anche su quello umano-non umano. Il progetto del professor Hobby prevede infatti un robot che, pur rimanendo tale, acquisisca sentimenti e un subconscio propri dell'essere umano; David ci viene presentato come qualcosa di diverso dalle macchine perché ha qualità umane, e lo stesso Hobby, quando lo vede arrivare alla Cybertronics in cerca della FataTurchina, esemplifica con le sue parole questo concetto: il piccolo automa, «come un umano, cerca cose che non esistono e insegue i suoi sogni più intimi». Proprio la modalità attraverso cui esplica la sua affettività, quella forma ossessiva che sembra esserne la più pura ed essenziale, è ciò che più lo avvicina agli altri esseri umani[5]: qualcosa di assoluto e votato all'irrealizzabile, come il desiderio di Hobby di colmare la perdita del figlio, come le visite di Monica al figlio nelle sequenze iniziali durante le quali continua a parlare a Martin contro ogni parere scientifico. Al tempo stesso, a differenza dei rapporti esclusivi, ingenerosi e bloccati che caratterizzano gli altri personaggi "orga" del film, David sembra invece capace di rivolgere il proprio amore verso altri oggetti secondari di attenzione — come Teddy (che al figlio degli Swinton non interessa invece più) o Gigolo Joe, col quale instaura qualcosa di simile ad un'amicizia —, e sembra far progredire questi ultimi verso sentimenti che non sono capaci di provare. Rispetto all'asse di cui stiamo parlando, nello sviluppo del film il personaggio di David compie un percorso verso l'umanità, opposto a quello degli esseri umani in carne e ossa, che stanno viceversa attraversando un processo di disumanizzazione che sarà, presumibilmente, una delle cause della loro scomparsa. Il percorso del protagonista subisce però un arresto quando il suo desiderio di essere trasformato dalla Fata Turchina non viene esaudito: e David si viene a trovare in un punto che non sta in nessuna delle due posizioni. Per gli esseri artificiali che l'hanno risvegliato ciò è tutto quello che resta dell'umanità, ma lui è sopravvis-

A.I. - Artificial Intelligence

A.I. - Artificial Intelligence

L'uomo che non c'era

L'uomo che non c'era

L'uomo che non c'era

suto ad essa proprio perché non ne fa parte e perché, come abbiamo visto, ha un diverso rapporto con il tempo. Si trova ad essere la cosa più umana in un mondo in cui l'umano non esiste più, perché è entrambe le cose nello stesso momento. Così, quando viene concesso a David di ricongiungersi per un solo giorno alla madre, e viene quindi realizzato il suo primario bisogno affettivo, ci si può chiedere se il suo «raggiungere per la prima volta il luogo dove nascono i sogni» – come dice la voce off – faccia di lui un bambino vero e completi il processo di umanizzazione portandolo alla definitiva e appunto "umana" comprensione della finitezza dei propri desideri, che possono vivere all'infinito solo in sogno; o se, viceversa, non facciano di lui qualcosa che supera l'umanità ma che allo stesso tempo la comprende, liberandolo delle proprie ossessioni e permettendogli di sognare qualcos'altro.

Francesco Di Chiara

Note

1. «I thought of this film as a sort of evolution of movies [...]. It starts as a straight ahead domestic drama, switches to a sort of road picture that incorpores both real and digital images, then expands into an almost entirely digital world. But they are all part of one journey that forms the basis of David's experience in this movie».
2. Monica, nel racconto, si trova di fronte al problema di vivere tutto il giorno (non lavora e non ha motivo di uscire) in una casa in cui lo spazio è fasullo, i cui mobili e giardino sono frutto illusorio di un insieme di proiettori, e in cui il tempo è quello percepito dalle sue uniche frequentazioni, David e Teddy, che fanno ogni giorno gli stessi giochi e guardano ogni giorno lo stesso libro animato stupendosene sempre come fosse la prima volta.
3. «It was like getting my wisdom teeth pulled all over again, [...] because Stanley was sitting on the seat back behind me saying, "No, don't do that!" I felt like I was being coached by a ghost. I finally just had to kind of be disrespectful to the extent that I needed to be able to write this, not from Stanley's experience, but from mine. Still, I was like an archeologist, picking up the pieces of a civilization, putting Stanley's picture back together again».
4. Sembrerebbe trattarsi di robot, e non di alieni, come la loro morfologia, che tanto ricorda i visitatori di *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, spingerebbe a pensare, dal momento che sin dal loro primo apparire dicono di aver trovato in David «una macchina costruita ancora direttamente dall'uomo», e dato che paiono cercare, nella razza umana, i propri progenitori.
5. In questo senso la reazione più umana di David, intendendo come "umano" un comportamento in linea con quello degli esseri in carne e ossa del film, sembra essere la violenta furia distruttrice con cui, giunto a Manhattan, attacca e distrugge, riferendosi a Monica, la propria replica al grido di «tu non sei me, tu non l'avrai mai!».

The Dreams is Over

L'uomo che non c'era (Stati Uniti, Gran Bretagna 2001) di Joel Coen

Non c'era, Ed Crane. Perché tutto, a *questo* punto, diventa qualcos'altro. Quanti nomi-titoli a scandire le tappe di questo brillante gioco intertestuale: Barton Fink, Mister Hula Hoop, il grande Lebowsky. Ovvero: la vanagloriosa inconsistenza dell'artista; la mediocrità come matrice psicologica del capitalismo; l'atarassia come unica possibile risorsa per combattere l'insensatezza del mondo. Poi una domanda, porta con la discreta leggerezza di chi trasforma Ulisse (il ritorno, sempre il ritorno) in un galeotto ai tempi della Grande Depressione: «Fratello, dove sei?». E, un anno dopo, la risposta, l'unica possibile.
Il noir, dunque, ancora e sempre. Omaggiato con deferenza appena screziata di grottesco in *Blood Simple*, depurato delle più evidenti incrostazioni retrospettive dalla sobrietà dimessa e melanconica di *Fargo*, il canovaccio-feticcio del torbido groviglio di passioni che increspa l'ovattata superficie della provincia americana conosce ora un ben più consapevole *restyling*, dal momento che alla consueta ispirazione tematica si accompagna la dovizia quasi esegetica della traduzione formale. E non si tratta tanto dell'ambientazione anni Quaranta: è soprattutto il lavorio con cui il bianco e nero, magnifico, di Roger Deakins scolpisce direttamente i contrasti su quella geometria non euclidea che è il volto scavato, triste e vecchio di Thornton; gli stessi contrasti che poi dissolve in una gamma infinita di sfumature pulviscolari, non appena diventa opportuno puntualizzare che la fiamma del peccato deve fare i conti con il principio di indeterminazione (perché «il semplice guardare modifica il fatto») e che sì, magari il postino suona sempre due volte, ma quella navicella extraterrestre che fa tanto Ed Wood (uno che, si sa, faceva di necessità virtù: ben prima dei Coen i piatti di plastica diventavano astronavi!) di non meno wellesiana memoria (erano più o meno gli anni della guerra dei mondi, no?) ce la mette proprio tutta per sabotare la fatalità e la predestinazione cui soccombe il protagonista. E che, soprattutto, basta un nonnulla ad evocarla, tanto la sua forma è immediatamente inscritta nel processo di astrazione metonimica che appiattisce il mondo sul repertorio di geometrie elementari che sostanziano la frastornante densità concettuale del cinema degli *enfants terribles* di Minneapolis: il cerchio, sempre lui, archetipo kubrickiano dell'eterno, ineluttabile ritorno, ma anche del moto perpetuo che agita le forme in un incessante andirivieni dal senso al non senso. Il coprimozzo dell'auto che diventa disco volante... L'hula hoop, certo, la lapalissiana eppur geniale bellezza dell'ovvio e dell'ottuso; la palla di rami rinsecchiti sospinta chissà dove dai polverosi venti della frontiera che fa *pendant* con quella da bowling che culla la deriva psichedelica del protagonista ne *Il grande Lebowsky*. Eccolo il *pot-pourri* dei Coen, i più autorevoli esegeti del codice kubrickiano nell'era dello sfascio postmoderno: dove James M. Cain incontra Franz Kafka, Welles flirta con il teatro dell'assurdo, e la retorica rockwelliana si schianta contro l'esistenzialismo europeo («il film che Martin Heidegger avrebbe scritto se avesse lavorato a Hollywood», dice Ethan, che si è pure laureato in filosofia con una tesi – pensa un po' – su Wittgenstein) e la fisica quantistica.
Il genere, allora, come trampolino di lancio per un discorso che è sempre transculturale: perché questo "cinema-cervello" ha visitato con spregiudicata disinvoltura quasi ogni decennio del secolo che ha proclamato la crisi della ragione e della Storia. Una Storia, quella dei Coen, che non è mai circoscritta da filologica, riverenziale distanza ma che, al contrario, viene deliberatamente esposta ad un'alluvione di suggestioni e opzioni culturali tra le più varie, che ne fanno, tutt'al più, un osservatorio da cui traguardare meglio quell'orizzonte non troppo lontano che è il nostro presente, oggi. Un presente in cui alla realtà si va sostituendo l'immaginario. Il cinema dei Coen abita insomma, filosoficamente, la *soglia* come zona neutra di indiscernibilità, spazio di conversione multipla, proteiforme crocevia dell'impuro e virtuosistico *patchwork* di forme, simboli, archetipi, linguaggi in equilibrio instabile sulla fune di un senso sempre e comunque teso sul baratro del cortocircuito e della deriva ermeneutica. L'"estetica del vuoto", varata sin dal titolo di questo loro ultimo film – tra i più squisitamente teorici dei Coen, nella misura in cui confuta il *once upon a time* che fa di ogni "fatto" una "storia" –, istituisce uno spazio di pura possibilità, dà l'abbrivio ad un profluvio postmoderno di significanti e di strutture che dissolvono sempre e comunque la Natura nella Cultura, il senso nel segno.
Anche nel caso specifico, allora, e forse con una forza programmatica più limpida del solito, il classico viene assunto come

cartina di tornasole delle inquietudini contemporanee. Al centro, lui, Ed Crane, borghese piccolo piccolo, drugo *ante litteram* che il Vietnam e la controcultura non hanno ancora autorizzato a rivendicare la passività come una forma di resistenza, e perciò stesso condannato ad agire, e a fallire («Il mio istinto mi suggeriva di non fidarmi»), in un microcosmo a-teleologico dove ad ogni causa risponde con sardonica puntualità l'effetto più indesiderato. Ma il nuovo *common man* coeniano somiglia anche molto ad una sintesi ideale dei suoi non meno "banali" predecessori: mentre l'impulso al cambiamento lo avvicina ai velleitari e patetici amanti di *Blood Simple* come alla disperante, congenita, irredimibile mediocrità del Jerry Lundegaard di *Fargo*, l'imperturbabile indifferenza con cui si consegna docilmente alle ritorsioni che il destino gli ha riservato ha qualcosa dell'orientale distacco di chi, come la Marge di *Fargo* o il drugo Lebowsky, sa da sempre che il modo migliore per muoversi è quello di restare fermi. Perché, certo, siamo fatti della materia di cui sono fatti i sogni. Anche se i sogni di Ed sono quanto di più prosaico sia possibile immaginare: lui seduto in veranda a sorseggiare una birra, con la quiete del pomeriggio importunata dall'invadenza di un venditore che tenta di persuaderlo del vantaggio di sostituire l'asfalto al ghiaino del vialetto d'accesso. Incassa, inerme e laconico come sempre Ed, almeno fino a che Doris non liquida sbrigativamente lo scocciatore, e i due coniugi siedono allora finalmente sul sofà, a debita distanza, in silenzio. Tutto l'importo catartico dell'attività onirica si appiattisce sul pallido simulacro di una normalità perduta, non appena la realtà usurpa al sogno le sue priorità simboliche per comporre l'asfissiante *trompe-l'œil* di un incubo ad occhi aperti. Il cinema e il suo immaginario, allora, come unica possibile valvola di sfogo di un sentire squisitamente contemporaneo che dissolve l'antico legame, armonico o conflittuale che fosse, tra uomo e mondo in un'osmosi che riporta entrambi sotto la potenza di cliché e stereotipi. Luogo dell'inautentico per antonomasia, la realtà *diventa* cinema, palcoscenico di un citazionismo enciclopedico solo apparentemente autoreferenziale. Perché niente è ciò che sembra e ogni segno, anche quello più storicamente e univocamente codificato, alberga una vertiginosa polisemia. E così «i capelli si ostinano a ricrescere, e noi li tagliamo e li buttiamo via», ma tutti gli attori principali recitano con il *toupée*; il principe del foro altri non è che un narciso vanesio che gozzoviglia a spese dei

suoi assistiti e si pavoneggia sproloquiando di Heisemberg (che lui chiama, vai a sapere perché, Fritz Werner), sulle cui osservazioni relativiste ha plasmato il proprio *modus operandi*: la realtà non possiede una consistenza oggettiva, ma è sempre e solo il portato di un'interpretazione; Carter Burwell falsifica i chiari di luna di Beethoven; la fin troppo seria e virtuosa giovane pianista dilettante in cui Ed ripone un'ultima, disperata speranza di riscatto esistenziale non è altro che una lolita nabokoviana sotto mentite spoglie; "Big" Dave non è un eroe di guerra, ma un imboscato renitente; e, su tutto, il sospetto che forse l'invasione degli ultracorpi ha già avuto luogo. Un'individualità debole e passiva, allora, è forse l'unica opportunità esistenziale autenticamente praticabile per ritrovare la necessità di un'epistemologia realmente fluida e malleabile. Ed Crane è allora il "corpo scemo" per antonomasia, l'idiota dostoevskijano, il candido voltairiano nei confronti del quale si attua un'identificazione incerta e ambigua, espropriato com'è della capacità di fare luce sulla Storia e sul mondo suggerendoci un senso compiuto. La definitiva riscrittura della figura dell'eroe come uno spazio di pura possibilità, di assoluta disponibilità, diventa, nell'universo rovesciato dei Coen, un contraltare positivo in grado di rilevare, per contrasto, il divenire incerto e discontinuo della storia e di qualsiasi ipotesi di soggettività, la continua commistione di realtà e finzione del nostro orizzonte culturale, il carattere molteplice dell'identità, personale o collettiva che sia. Perché, lacanianamente, i Coen sanno che, nella società dello spettacolo, il cinema è il "simbolico" per antonomasia: uno spazio in cui si dispiega la consapevolezza che tutto è struttura e che la salvezza è nella deriva. Il loro Ed Crane è la sintesi più consapevole e definitiva di tutti i *losers* sui quali il cinema degli ultimi vent'anni (da Chance, protagonista di *Oltre il giardino*, a Forrest Gump) ha addensato le simpatie di un immaginario sempre più smaliziato, disilluso e diffidente. L'unico, Ed, che nella stanza della morte di bergmaniana memoria intravede la promessa di un mondo migliore. Perché la vita è, oggi più che mai, uno stato mentale.

Giovanni Di Vincenzo

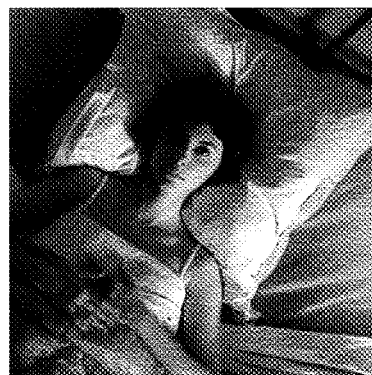
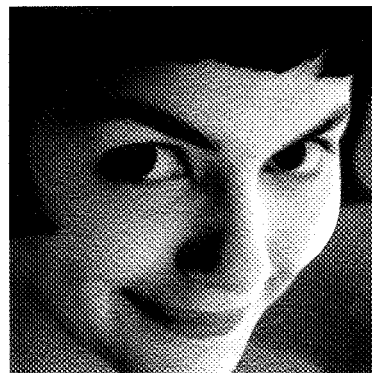
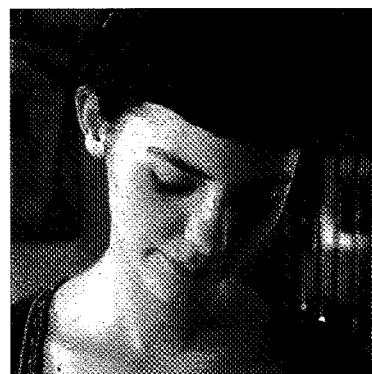
Tutta colpa di Amélie Poulain

Il favoloso mondo di Amélie (Francia, Germania 2001) di Jean-Pierre Jeunet

Si rimprovera spesso agli artisti e ai letterati che il loro spirito manchi di universalità. Questo è necessariamente vero come regola. Quella stessa concentrazione, quella unità di scopo che contrassegna il temperamento artistico è una limitazione. Chi è preoccupato della bellezza formale attribuisce una importanza molto relativa ad ogni altra manifestazione del pensiero.

Oscar Wilde

Il favoloso mondo di Amélie

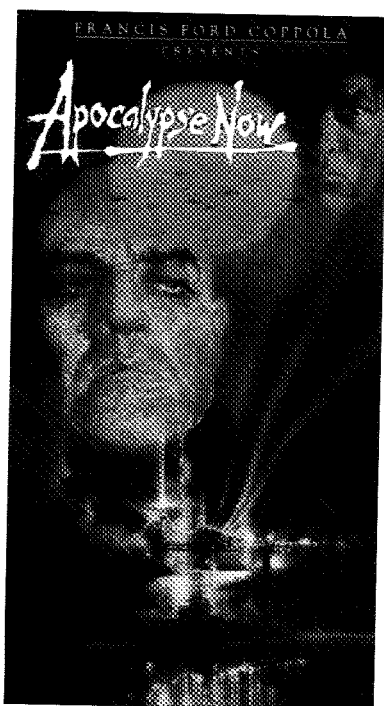
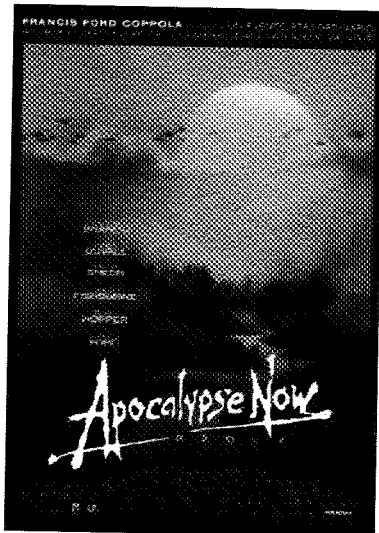
Tempi duri per i sognatori. A giudicare dall'infuocata bagarre di polemiche che per mesi ha riempito le pagine dei quotidiani nazionali francesi, sembrerebbe ormai certo che a voler raccontare una favola si possa, da un canto, incorrere nel rischio di furbe strumentalizzazioni politiche, e, dall'altro, essere tacciati di simpatie reazionarie nonché di idiosincrasie di marca xenofoba. È quello che è accaduto a Jean-Pierre Jeunet. Quando, ormai più di quattro anni fa, si accingeva alla meticolosa preparazione de *Il favoloso mondo di Amélie*, certo non poteva immaginare che il suo film sarebbe diventato un affare di Stato (Chirac se l'è fatto proiettare in una sala privata all'Elysée) e un fenomeno di costume. Uscito in Francia il 25 aprile 2001, dopo una settimana di proiezione in 432 sale del paese il film ha avuto più di un milione di spettatori, tre milioni dopo tre settimane di programmazione, e venti milioni di spettatori nel mondo soltanto nel 2001. Ma un successo così fragoroso e inatteso per Jeunet ha avuto anche effetti controproducenti. *Amélie* è stato definito un'operazione nazionalista, populista e "*franchouillard*" per aver proposto un'immagine di Parigi che, ripulita in digitale da cartacce e immondizia, sembra rifarsi alle illustrazioni a china e *guaches* dei libri di fiabe per bambini, ispirarsi alle cartoline d'epoca che si vendono sulle bancarelle lungo la Senna o la domenica mattina al mercatino delle pulci di Porte de Clignancourt. Una Parigi svuotata di immigrati e clochard. Una Parigi popolata di "*gens de peu*" ma rigorosamente francese, se si fa eccezione per Lucien, l'aiutante egiziano di "Collignon gran buffon" che sorride a tutti e accarezza l'indivia. Una Parigi nostalgica e rétro, che fa venire in mente Charles Trenet che intona *Je chante* e Maurice Chevalier che canta *Paris je t'aime d'amour*. Non una delle tante Parigi possibili ma una Parigi che non c'è e che non è mai esistita. E tuttavia molto più

Il favoloso mondo di Amélie

Il favoloso mondo di Amélie

credibile, e quindi più attaccabile, di quella fine Ottocento, piena di triti stereotipi e atmosfere fintamente bohémien, inventata da Baz Lurhmann per il suo *Moulin Rouge*. Una Parigi dei luoghi prediletti dai turisti che piace molto al pubblico straniero e che, facendo preoccupare i giornalisti, ha inesorabilmente rapito anche i francesi. Commenta Jean-Michel Frodon su «Le Monde»: «Un popolo che accetta, e persino desidera una visione turistica del proprio passato, ispira inevitabilmente delle domande quanto al suo rapporto con il mondo e l'avvenire»[1]. Non finisce qui. *Amélie pas jolie* titola un ferocissimo articolo di Serge Kaganski, che così inveisce dalle pagine di «Liberation»: «Come se l'aria dei tempi e le novità del mondo non ci dessero abbastanza ragioni per disperare del genere umano, ecco che veniamo scocciati da più di un mese con un film la cui pubblicitaria estetica rétro, la poesia adulterata e le intenzioni insignificanti mascherano (a fatica) una visione di Parigi, della Francia e del mondo (senza parlare del cinema) particolarmente reazionaria e di destra per rimanere educati»[2]. Insomma che cinema possa anche significare sogno, gioco ed evasione non è più una possibilità contemplata. Che un cinema che privilegi largamente l'immagine e le cui immagini tradiscano una ricerca della bellezza abbia una sua validità, quantomeno estetica, non è neanche ipotesi da prendere in considerazione. Che l'impegno politico sia un sacrosanto diritto per un artista e, di conseguenza, una scelta possibile e non obbligata se lo sono dimenticato in molti. Ecco perché il film è caduto vittima di fuorvianti e pedanti sovrastrutture ideologiche. Ma tacciare Jeunet di razzismo è assurdo più o meno come accusare Peynet di antisemitismo perché i suoi fidanzatini (nati dalla sua matita nel 1942) non sono né ebrei, né dichiaratamente antifascisti. D'accordo, Jeunet agisce in democrazia, Peynet no: ma siamo sicuri che avrebbe cambiato qualcosa dei suoi caramellosi innamorati in un altro contesto socio-politico?
In risposta, sulle pagine degli stessi quotidiani appena citati, il film ha ricevuto anche critiche ben più incoraggianti; ma rimane il fatto, molto significativo, che una buona fetta dell'intellighenzia francese si sia ampiamente ritrovata nelle filippiche dei critici inferociti, o comunque non abbia nascosto una certa insofferenza/indifferenza per questo film. Un'élite culturale, vedendo senza dubbio più del dovuto, ha creduto e preteso con una certa arroganza di smascherare le più recondite ambizioni di Amélie Poulain: diventare l'eroina dell'estrema destra. Ovvero come stroncare sul nascere il favoloso destino di una graziosa cameriera in un bistrot di Montmatre! Una fanciulla che improvvisamente un giorno, dopo aver scoperto una vecchia scatola di ferro ricolma di mirabilia infantili, decide di dedicare la sua vita a far felici gli altri. No, non fraintendiamo, nessun buonismo mellifluo da soap pomeridiana: Amélie sa architettare vendette coi fiocchi e non si fa mettere i piedi in testa da nessuno. Ma non è vera. Amélie è una geniale operazione studiata a tavolino. Al caschetto e allo sguardo malizioso di Louise Brooks unisce la nobile compostezza, nonché gli occhiali e i foulards di Audrey Hepburn. Eppure, con quello stile trascurato/ricercato degli abiti vintage sarebbe di notevole tendenza, se non fosse che ancora sfugge a qualsiasi classificazione. Perché non è una donna. Non è uno stereotipo, e neanche l'archetipo di una donna. Nel suo petto batte solo un cuore di plastica (beata lei!). Amélie mostra fiera l'effimera inconsistenza di una silhouette dinoccolata schizzata con i pastelli a spirito su un vecchio blocco da disegno. Amélie si muove in un contesto di stilizzazione dell'immagine ispirato al cinema di animazione e alla pubblicità, in un *décor* che mescola, con divina nonchalance, oggetti di modernariato e peluche, improbabili abat-jour e altarini di conchiglie, animali impagliati e gnomi da giardino, Nôtre Dame e i sexy-shop di Pigalle. Amélie è una innocua creatura la cui unica ragione di esistenza è dovuta *al* cinema. L'unico vantaggio, infatti, che si concede rispetto al coro dei suoi compagni di sventure è rubare la parola alla splendida voce off di André Dussolier per raccontarci, lei stessa, che cosa le piace *del* cinema (voltarsi al buio per vedere le facce degli spettatori, notare particolari che ad altri sfuggono) e cosa non le piace (i guidatori disattenti nei film americani). Insomma, Amélie si distingue dal gruppo solo *attraverso* il cinema. Ma il problema sta nel fatto che Amélie e gli altri, pur costituendo una variopinta galleria di personaggi fortemente tipizzati che, al limite della caricatura, gettano una sorniona strizzatina d'occhio ai fumetti, sono tutti francesissimi e, sociologicamente parlando, provengono dal milieu anonimo piccolo borghese; elemento, questo, che ha autorizzato molti a bollare Amélie di essere perfino l'icona della destra di Le Pen, benpensante, nazionalista e xenofoba. Eppure, la *naïveté* piccolo borghese del film ha suscitato anche reazioni diametralmente opposte. Sempre sulle pagine di «Libération» si commenta: «Quando tutta la vulgata delle 'élites' francesi diffonde un disprezzo che si tinge di timore per gli abitanti di questo paese, [...] questo film evoca la *gens de peu* con tenerezza e rispetto. [...] Ci fa vedere delle persone amabili, senza dubbio logorate dalla vita, disincantate, talora meschine, ma che stanno per conoscere quella forma di redenzione che si chiama felicità»[3].
Ma Jeunet, con tutta probabilità, non aveva alcun intento politico; aveva voglia di raccontare una storia sufficientemente inverosimile per tutti quelli che ancora credono che il grande schermo possa avvolgere le platee sciorinando fantasia e creatività e trasmettendo un messaggio semplice, forse semplicistico, ma in fondo universale. Jeunet, dunque, non si è premeditatamente scelto *un* pubblico, e ciò che non dice e che non fa nel suo film non deve per forza essere travisato come omissione insinuante e tendenziosa. Visto il background (viene dal cinema di animazione) e le sue prove precedenti, si può presumere con una certa sicurezza che non intendesse realizzare un documentario sull'integrazione razziale. Nonostante il divorzio artistico da Marc Caro, con cui aveva condiviso la regia di *Delicatessen* e la *Cité des enfants perdus*, Jeunet ha radunato alcuni collaboratori (prima fra tutti una produttrice fedele e intelligente come Claudie Ossard) e attori fidati e già collaudati nei suoi due film precedenti, e ha pensato bene di raccontare con grazia e delicatezza, usando la dimensione ludica della fiaba, la lenta e non indolore iniziazione all'amore, alla vita, al sesso di una giovane donna. Come al solito, ha dato libero sfogo alla sua sfrenata e debordante fantasia, alla sua fantasmagorica creatività, alla sua incredibile sensibilità per la costruzione di ogni immagine, come se fosse un piccolo microcosmo di marzapane conchiuso e autosufficiente, facendo di ogni fotogramma un capolavoro in miniatura di prelibata opulenza visiva. Jeunet, inoltre, non perde mai di vista una coerente continuità stilistica con i suoi film precedenti, che avevano ricevuto un'accoglienza meno polemica: persevera nel gusto del riciclaggio metalinguistico di mezzi espressivi diversi – come la fotografia, la pittura, il cinema muto, la televisione, la cultura pop (di cartoons e fumetti abbiamo già detto) –, nella predilezione per ambienti chiusi e claustrofobici, che qui sono bar, cabine telefoniche, minuscole stanze dalle pareti a colori sgargianti e gremite di oggetti bizzarri e un po' kitsch – il regista è affetto da *horror vacui*. In *Amélie*, tuttavia, anche gli elementi ricorrenti vengono declinati in termini più solari e gioiosi: all'incubo si sostituisce il sogno, si rarefanno le atmosfere plumbee e nebbiose, per lasciare il posto a cieli limpidi, affollati di nuvole a forma di orsetto, e all'inquietudine degli ocra e delle terre, dei blu e di grigi, si sostituisce ora la cromia fruttata dei rossi, dei verdi e dei gialli, che esplodono sullo schermo.
Sembra dunque che questo caleidoscopico *divertissement* d'autore non ammetta le vie di mezzo: ha suscitato autentico entusiasmo e stati di profonda irritazione. Ha inquietato coloro che increspano il labbro superiore in una smorfia di atteggiato disgusto davanti a chi, conoscendo bene il linguaggio dell'ironia e della nostalgia, ha avuto il coraggio di proporre un tipo di cinema assolutamente nuovo, scoppiettante di idee, sorprendente per la capacità di fondere coerentemente stili diversi. Chi pensa che il buon cinema debba, sempre e comunque, dare una credibile e realistica visione del mondo senza dubbio sarà rimasto deluso. Chi non lo pensa avrà apprezzato, e forse imparato, qualcosa: che la *joie de vivre* non è un pensiero, ma la più intima condizione dell'animo. E fortunatamente non dipende dai tempi; belli o brutti essi siano.

Silvia Boraso

Note

1. Jean-Michel Frodon, *Une chevauchée fantastique sans pareil*, in «Le Monde», 1 gennaio 2002. La traduzione è mia.
2. Serge Kaganski, *Amélie pas jolie*, in «Libération», 31 maggio 2001. La traduzione è mia.
3. David Martin-Castelnau, Guillaume Bigot, *Le secret d'Amélie Pulain*, in «Libération», 28 maggio 2001. La traduzione è mia.

Il favoloso mondo di Amélie

Apocalypse Now Redux

La coniglietta dell'anno

Apocalypse Now Redux (Stati Uniti 1979-2000) di Francis Ford Coppola

«L'idea di tornare nella giungla mi ha davvero messo in agitazione; una parte di me si rifiutava di affrontarla un'altra volta». Quella di Walter Murch, premio Oscar per il sonoro di *Apocalypse Now*, è stata la "prima telefonata" di Francis Ford Coppola per la nuova edizione del film. Ventidue anni dopo la Palma d'Oro al Festival di Cannes, il regista affronta nuovamente quella che è stata la più grande sfida della sua carriera, con rinnovato desiderio di stupire un pubblico ormai abituato al fascino di quest'opera maledetta e di realizzare un testo con più coesione dal punto di vista tecnico ed emotivo, con più coerenza nella descrizione dei personaggi.
Coppola reintegra quindi quei 53 minuti che all'epoca erano stati tagliati (principalmente per esigenze di distribuzione), lo rimasterizza, e per finire ne rivisita il sonoro e le musiche (in special modo con l'aggiunta di due nuovi temi musicali).
Le parole di Murch rimandano alle leggende che da sempre hanno accompagnato il film: alludo alle condizioni estreme in cui è stata girata la pellicola, al tifone e alle guerre civili che si sono abbattuti sulle Filippine durante le riprese, all'infarto di Martin Sheen, all'ipoteca di tutti i beni dello stesso Coppola una volta sforato prepotentemente il budget, ai "capricci" di Brando, tutti episodi e fatti immortalati nell'incredibile documentario *Viaggio all'inferno*.
In effetti, è fuori dubbio che *Apocalypse Now* sia, come il più roboante dei circhi, *il più grande spettacolo del mondo*, composto da un variegatissimo mix di elementi, pervaso da un esasperato metalinguismo e dal gusto (portato all'estremo) dell'autocitazione. Resta solo da stabilire se gli eventi più spettacolari si trovino *davanti* o *dietro* la cinepresa: prima di essere decifrato analiticamente, questo è un testo che aggredisce i sensi. A metà del viaggio, lo spettatore, sorprendendosi quanto il capitano Willard, smonta dalla barca e si trova davanti allo stesso Coppola che sta filmando un documentario sui soldati del Vietnam; si accorge allora che l'odore del napalm e i bagliori delle esplosioni (colorate come se fossero a Disneyland) sono tutti intorno alla macchina da presa, l'avvolgono e sfondano i confini dello schermo.
Quanto si poteva dire in precedenza sulle tematiche innescate dall'opera resta valido ancor oggi: la deriva psicologica di un uomo che si perde quando vengono meno i capisaldi della società, la falsa moralità e l'ipocrisia di una "civiltà incivile", l'inferno della guerra, e in ultimo il Vietnam, sfondo perfetto per una storia di perdizione. Quattro sono le nuove sequenze, più o meno lunghe, distribuite lungo tutta la durata del film:

Voi Americani combattete per il più grande Niente della Storia
La più consistente delle sequenze aggiunte è quella relativa all'episodio della piantagione francese, che include il funerale del giovane Clean (Lawrence Fishburne), una discussione politica durante una cena, un incontro amoroso tra il capitano Willard e Roxanne, una giovane vedova (interpretata da Aurore Clement). È un tuffo nel passato, in un sogno esotico ovattato dalla nebbia e popolato da figure che, come fantasmi, sono intrappolate da anni nella loro mentalità. Come se il tempo si fosse fermato, l'atmosfera si rivela pregna di un senso di antica eleganza ormai perduta. Roxanne discute con il capitano Willard dello spirito del soldato, che è sia un Dio che una bestia: «Ci sono due uomini in te: uno che ama e un altro che uccide».

Capitano, ha intenzione di cedere il nostro kerosene per la coniglietta del mese? No, per la coniglietta dell'anno.
La scena del nuovo incontro con le coniglietta di «Playboy» era stata girata nel periodo in cui una tempesta si era abbattuta sul set, e quindi mai completata; ma nella nuova versione Murch riesce ad inserirla attraverso un intelligente espediente di montaggio.
Così sono due le incursioni nel mondo femminile, universo particolare assente nell'edizione di *Apocalypse Now* che conoscevamo in precedenza.
«A modo loro le ragazze sono esattamente corrispondenti ai soldati sulla barca, solo che queste sono sfruttate sessualmente. Ma alla fine è la stessa cosa: sono usati da una società che si ritiene morale ma non lo è» (Francis Ford Coppola).

L'altra settimana hanno detto al Presidente che le cose vanno molto bene, e sembra che da qui in poi andranno anche meglio... a lei come sembra che vadano, capitano?
La figura di Kurtz era stata tratteggiata con un alone di oscuro mistero: «Brando, monumento più che mai, è fotografato nella penombra, sembra qualcosa di più o di meno di un essere umano» (Farinotti). Sia una bestia, sia un Dio... ora per la prima volta lo vediamo, in una scena che insiste sul tema dell'ipocrisia, intento a leggere il «Time Magazine» completamente alla luce («...perché non c'è nulla che io detesti più del fetore della menzogna»).

Sai quanto è difficile trovarne una adatta?
Un'ultima, breve sequenza ripristinata chiude il surreale capitolo che ha per protagonista il Colonnello Kilgore (Robert Duvall): Willard gli ruba la preziosissima tavola da surf e scappa sulla barca, scherzando con l'equipaggio; ma il Colonnello li insegue con un elicottero e gli chiede la restituzione del bottino servendosi di un altoparlante. Non gliela restituiranno, incuranti della sua tragedia. Le precedenti scene degli attacchi aerei alla zona controllata dai soldati di Kilgore restano invariate e perfettamente dosate: violente, deprimenti ed esilaranti allo stesso tempo («Hey Lance, scommetto che non vedi l'ora di andare in acqua!»).

Il prodotto finale è un film che sposta il suo baricentro: se prima questo era ravvisabile nell'attesa dell'incontro con Kurtz, ora la centralità è del viaggio: una visita a tutti i gironi dell'Inferno vietnamita.

Marta Coretti

Cent'anni di immagini italiane

AA. VV., *Un secolo di cinema italiano*, Il Castoro, Milano 2000, pp. 165.

Mentre ci si interroga nel nostro paese, a suon di pubblicazioni di vario genere, sul passato, sul presente e sul futuro di cinematografie appartenenti alle realtà nazionali più disparate (e, come dire, frequentemente di moda), la riflessione "scritta" su quello che è stato e su quello che è attualmente il cinema italiano continua a essere o appannaggio di poche, anche se importanti, riviste di settore, oppure costantemente ricondotta a testi sì di indiscutibile rilevanza scientifica, come quelli redatti o curati da Gian Piero Brunetta negli ultimi due decenni, ma che di fatto avrebbero bisogno, spesso per stessa ammissione dei loro autori, di essere integrati e supportati da ulteriori indagini condotte attraverso territori finora inesplorati.
Il volume del quale ci apprestiamo a discutere possiede, proprio da quest'ultimo punto di vista, il pregio davvero eccezionale di indicare delle possibili vie da battere e da seguire per riuscire a stilare una nuova storia del cinema italiano che non si accontenti dei risultati, seppur notevoli, raggiunti e che abbia come sua parola d'ordine la necessità di penetrare all'interno dei fenomeni, lasciandosi alle spalle modalità di approccio ancora troppo ancorate ad una visione elitaria e poco integrata della ricerca. Per tale motivo *Un secolo di cinema italiano* – che si presenta prima di tutto come atti del convegno *Cent'anni di cinema italiano*, svoltosi a Torino nella prima settimana di giugno del 1999 e congiuntamente promosso dall'Accademia delle Scienze e dal Museo Nazionale del cinema di Torino – intende quindi proporre, oltre che contributi aventi per tema la specificità di alcuni importanti e poco affrontati oggetti di studio, anche linee guida metodologiche predisposte per un esame della cronologia degli accadimenti cinematografici italiani, consapevole del fatto che la storia del cinema non è più, come in passato veniva spesso concepita, una semplice storia dei film e dei loro autori, ma è soprattutto una storia *plurale* da interrogare su più piani.
Nell'insieme, tutti e dieci i testi che compongono questo libro evidenziano, come ipotesi comune di indagine, la necessità di pensare la storia del cinema italiano alla luce di quella che è stata, per il Novecento, la nostra storia nazionale. Il filo rosso che lega fra loro i contenuti di questi scritti individua nel manifestarsi di radicali cambiamenti sociologici e antropologici, oltre che nelle trasformazioni occorse alla struttura della nostra lingua di abituale comunicazione orale, una serie di elementi imprescindibili dai quali muovere per un'esatta codificazione dei passaggi storici che hanno accompagnato il rapido e talvolta disordinato cammino del cinema italiano. E, come se non bastasse, queste stesse ricognizioni su campi – come si vedrà – ancora poco praticati tengono ben presente, nelle loro puntualizzazioni, la natura sia politica che economica dei fenomeni che hanno caratterizzato nel suo complesso la produzione cinematografica che via via ha preso piede entro i confini della nostra penisola. Per cui, se volessimo solo un poco schematizzare il discorso che si propone di fare questa collezione di saggi, potremmo senza dubbio utilizzare la ben nota asserzione teorica di Marc Ferro (siamo nella seconda metà degli anni Settanta) stando alla quale il cinema può essere inteso sia come una *fonte* che come un *agente* di storia[1], e di conseguenza affermare che il nostro cinema è stato per oltre cent'anni tanto un significativo "specchio" dei numerosi ed eterogenei processi che hanno finito per coinvolgere l'intera collettività italiana, quanto un "attore" piuttosto significativo delle dinamiche che a vari livelli hanno mosso questi ultimi.
Se volessimo calarci un po' di più nello specifico delle osservazioni illustrate volta per volta, potremmo evidenziare tre sostanziali ambiti d'indagine entro i quali si collocano le voci degli autori che hanno dato corpo a questo lavoro. Un primo ambito di studio è certamente quello che cerca di indagare le vicissitudini occorse al cinema italiano nell'arco di tutta la sua esistenza, provando a collegarle ai processi di produzione, di consumo e di massificazione prodotti sia dall'azione congiunta di più media differenti preesistenti alla nascita del nuovo mezzo di comunicazione (lo spettacolo teatrale di varietà, la stampa popolare, la musica d'opera e via dicendo), e sia dal rapido affermarsi della televisione, medium domestico di massa per eccellenza dalla fine [illegible] Cinquanta. Sul versante [illegible] Pierre-Jean Benghozi [illegible] *cinema italiano: un* [illegible] provando a compa[illegible] co-industriale sta[illegible] europea, è riusc[illegible] modo significativo [illegible] maggiormente hanno [illegible] dell'intero cammino delle industrie cinematografiche [illegible]interno degli stati americani ed europei, puntualizzando che in un simile contesto quella italiana «si caratterizza per la [illegible] sibilità, che le consente di [illegible] simultaneamente piccoli progetti e [illegible] produzioni» (p. 85). Dal canto loro [illegible] Ventavoli (*Il pubblico e il mercato*) e Gianfranco Bettetini (*Dal cinema alla televisione, e oltre*) hanno invece puntato l'attenzione sui nuovi riti sociali di consumo audiovisivo, che da un decennio a questa parte hanno trovato l'occasione di emergere nel nostro paese grazie al graduale affermarsi di diversi ambiti di fruizione di massa dello spettacolo cinematografico: i Megaplex extraurbani, l'home video casalingo e la pay tv satellitare.
Un secondo ambito di riflessione è poi quello che intende muoversi sul terreno dei fenomeni di costume e di costruzione ideologica che il cinema non solo fa nascere ma che altresì alimenta nello spazio sociale in cui vivono i suoi spettatori. In questa prospettiva Pierre Sorlin (*Tra ideologia e critica della società*), analizzando principalmente il nostro cinema del periodo fascista e muovendo dalle considerazioni gramsciane relative alla nozione di ideologia, insiste sul carattere profondamente ambiguo dell'immagine cinematografica, la quale, attraverso la struttura finzionale classica del racconto, l'affascinante fluidità della sua sintassi, il sistema divistico e l'utilizzazione dei generi, condensa, spesso impercettibilmente per i suoi destinatari, una serie di contraddizioni latenti che agiscono nel corpo della società. Più localizzato è invece lo studio di Antonio Costa (*Sulla dolcezza del vivere prima della rivoluzione. Ovvero: mutamenti (e costanti) del costume nazionale negli anni della* Dolce vita) che, in[illegible]do il suo discorso su uno dei più [illegible] film di Federico Fellini, tenta di [illegible]re un frammento di storia soc[illegible] mediante l'attenta disamina [illegible] rete di "testi" (film, roto[illegible] recensioni, lanci pub[illegible] che ha anticipato [illegible] mentato a [illegible] fra le [illegible] [illegible]za[illegible] testi assai signi[illegible]ter[illegible] sulla sostanza di due temi di interesse [illegible]quanto circoscritto. Da una parte [illegible] Gianni Rondolino (*La nascita del-[illegible] cinematografica a Torino*), che, [illegible] cinema, riflette e documen[illegible] genesi di una industria [illegible] come quella torinese che, [illegible] per la sua succes[illegible] fondo umano, socia[illegible] del tutto parti[illegible] attraverso la [illegible] film alcuni [illegible]za cittadina [illegible] il saggio [illegible] (*La lingua* [illegible] po' il punto [illegible] pro[illegible] di [illegible] raccolta [illegible] *del cine*[illegible] *italiano*, [illegible] passi che lo [illegible] relativamente [illegible], in termini [illegible] teorie cine[illegible] dopoguerra sino [illegible]za del sag[illegible] merito di [illegible] riflessione [illegible] stesso autore [illegible] ad una sto[illegible] votata a [illegible] cineasti più [illegible] estetico [illegible] una [illegible] di lavorare [illegible] semplice[illegible] intersecantesi [illegible] da una [illegible] periodo» (p. 130). Di [illegible] una visione quanto [illegible] integrata dei modi di [illegible] di rappresentazione, [illegible] consumo, del quadro istitu[illegible] mediale e del con[illegible] che hanno contribuito [illegible] ciascuno per proprio [illegible] assieme, alla forma[illegible] storia del nostro cinema. Di [illegible] esigenza, per lo storico e per [illegible] si imbattono nell'esame di [illegible] cronologiche, di avanza[illegible] approfondite sulla scorta [illegible] in sede di valutazione tra[illegible] fenomeni.

D'altro lato, la proposta di Gian Piero Brunetta (*L'identità del cinema italiano*) insiste sul carattere eminentemente culturale e "collettivo" di quello che è stato il cinema italiano negli ultimi cent'anni, il quale viene inteso, proprio per questo suo aspetto peculiare, come «il luogo privilegiato della memoria novecentesca, della storia materiale e vissuta e della storia desiderata e sognata dal Paese» (p. 19). Tre sono, a parere di Brunetta, i punti cui si è appoggiata la nostra cinematografia durante il suo cammino pluridecennale, anche se, a ben vedere, a qualcuno questi ultimi potrebbero sembrare più che delle risorse degli svantaggi. Se è vero infatti che il cinema italiano, nel corso della sua tormentata esistenza, non si è mai dato un assetto di tipo industriale ma ha sempre mantenuto una dimensione in bilico fra un modo di procedere di stampo artigianale e uno di stampo industriale; se è vero inoltre che ha sempre avuto la predisposizione a mescolare livelli "bassi" e livelli "alti" sul piano esecutivo, della produzione, della rappresentazione; e se è vero, infine, che è stato costantemente supportato da un fronte di difesa piuttosto ampio ed articolato, composto da critici di professione, organizzatori culturali, istituzioni statali, interventi governativi ed associazioni di varia natura. Se tutto ciò è vero, si diceva, è vero anche che proprio queste sono state le carte vincenti che hanno permesso ai nostri film di guadagnarsi il plauso di un vasto pubblico, spesso anche straniero, in momenti ed epoche diverse del Novecento.

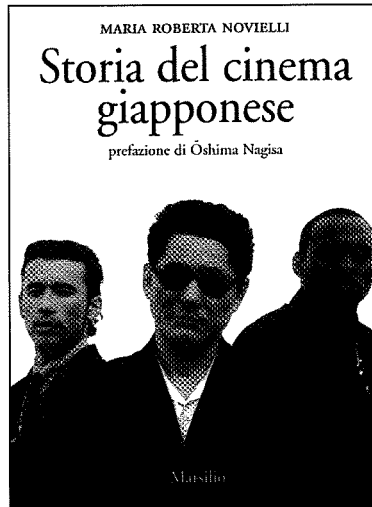
Enrico Biasin

Note

1. Il riferimento è a Marc Ferro, *Cinema e storia. Linee per una ricerca*, Feltrinelli, Milano 1980 (tit. orig. *Cinéma et histoire. Le cinéma, agent et source de l'histoire*, Denoel/Gonthier, Paris 1977).
2. Cfr. Francesco Casetti, *Teorie del cinema. 1945-1990*, Bompiani, Milano 1993.

L'arresto del ladro svelto come il lampo

Maria Roberta Novielli, *Storia del cinema giapponese*, Marsilio, Venezia, pp. 335

La conservazione delle specificità culturali, la convinzione della loro validità e l'essenziale tolleranza che garantisce la sopravvivenza collettiva compongono la più grande utopia umana: essere uguali nei diritti e nei doveri e diversi negli usi, nei costumi, nelle espressioni artistiche e nelle istituzioni civili. Tale utopia è stata rinverdita dal mito contemporaneo del "villaggio globale", ovvero di quel fenomeno mediatico che annulla le distanze tra centro e periferia ed enfatizza le paure legate alla perdita dell'identità individuale o della comunità di appartenenza. La distanza azzerata rende la conoscenza facile e diffusa, con il risultato che non esistono più luoghi esotici sulla Terra, Giappone compreso. E, d'altra parte, come si può continuare a considerare esotica la seconda potenza economica mondiale, ovvero un paese altamente tecnologizzato che, primo fra tutti, è diventato suo malgrado postatomico e postmoderno?
Un aiuto a familiarizzare con l'esotico ormai diventato quotidiano arriva da *Storia del cinema giapponese* di Maria Roberta Novielli, docente di cinema e letteratura giapponese all'Università Ca' Foscari di Venezia, specializzatasi in cinema alla Nihon University di Tokyo e curatrice di numerose rassegne dedicate al cinema nipponico e ai suoi autori. Attenta nel fornire chiavi interpretative adatte a modi di narrare e guardare diversi ma non per questo incomprensibili, l'autrice spazia dalle origini del cinema nipponico fino al *Tetsuo* (1989) di Tsukamoto, alla trilogia di *The Ring* (1998-2000) o agli ultimi film di Kitano Takeshi e Sabu. La capacità di affrontare in modo esaustivo un argomento così vasto potrebbe essere messa in dubbio dal fatto che non ci sono sezioni o capitoli dedicati al cinema di animazione, uno dei generi più amati e praticati in Giappone. Ma l'esclusione di tale soggetto – degno, per complessità e ricchezza, di avere una storiografia e una critica tutte per sé – è piuttosto un pregio che una mancanza del saggio. E poi una traccia animata rimane anche nel cinema *live action*, e si scopre che l'autore del film *Love&Pop* (1998) è lo stesso Anno Hideaki di *Neon Genesis Evangelion*. Se il capitolo "Maestri" è specificamente dedicato ai grandi, non solo del cinema giapponese ma della storia del cinema mondiale (Mizoguchi, Ozu, Kurosawa, Kinoshita e Ichikawa), tracce della loro esperienza umana e artistica sono disseminate nelle diverse sezioni che affrontano specifici periodi storici, in modo che i percorsi personali non sono mai disgiunti dalle mutazioni politiche e sociali attraversate dal paese e dall'industria cinematografica nel suo complesso. Così si scopre che la tensione tra talento artistico e necessità produttive esiste in ogni angolo del mondo in cui esiste un tipo di economia capitalistica avanzata e che gli scioperi di registi e maestranze, le bizzarrie censorie o il desiderio di affrancarsi dai grandi studi di produzione per affermare una personale idea di arte cinematografica si manifestano qui come negli Stati Uniti o in Europa.
Biografie di registi, produttori o attori, inoltre, ci rivelano una società meno uniforme e monotona di come gli occidentali la immaginano, e nella quale trovano spazio le rivendicazioni politiche, l'insofferenza verso il conformismo e uno spiccato senso dell'ironia e dell'individualismo.
Tanta vivacità e varietà di toni si ritrova nel cinema d'autore come in quello più popolare, entrambi capaci di affrontare tanto la rivisitazione storica quanto soggetti contemporanei, gli incubi atomici e le grottesche parodie in costume, il documentario di denuncia, i drammi o le commedie sentimentali. Lo straordinario, allora, sta nell'incontro tra due mondi antichi e orgogliosi che nel cinema hanno trovato un mezzo per conoscersi, osservarsi e confrontarsi. Ma, spesso, il confronto è stato solo univoco e ha visto gli spettatori giapponesi molto più attenti a ciò che arrivava dall'Occidente di quanto non lo fossero gli occidentali. I contatti più o meno ufficiali tra la cinematografia occidentale e il Giappone risalgono agli albori del cinema. Con l'apertura delle frontiere, nel 1868, l'Occidente penetra in un paese che fino ad allora aveva sviluppato in modo autonomo e isolato la propria cultura visiva e narrativa. Nel 1896 arriva a Kobe il Kinetoscopio Edison e subito dopo il cinematografo dei Lumière e il Vitascopio, ancora di Edison. L'accoglienza è entusiastica: gli spettatori si accalcano per vedere scene di vita di paesi lontani, per osservare i comportamenti e le mode occidentali. Nel 1899 vengono realizzati i primi film giapponesi: dalla semplice ripresa di alcune scene di strada o danze di geisha a situazioni più articolate, come *L'arresto del ladro svelto come il lampo* di Asano Shiro. Eppure, per vedere in Occidente (e quindi anche in Italia) non solo le prime testimonianze del cinema giapponese ma anche opere assai più complesse e recenti si deve ricorrere a rassegne specializzate e

ai festival (per esempio il Far East Film di Udine) oppure al mercato dell'home video e ai DVD d'importazione.
Ma, paradossalmente, è proprio l'Italia ad aver ufficializzato a più di quarant'anni di distanza due fasi evolutive del cinema giapponese, aiutandone la diffusione e la conoscenza in Occidente. Nel 1951, *Rashomon* di Kurosawa Akira vince il Leone d'Oro alla Mostra del Cinema di Venezia, dopo essere stato scelto su segnalazione di Giuliana Stramigioli, un'italiana che risiedeva in Giappone e che valutò il film non solo adatto ma essenziale per il pubblico occidentale. Come ricorda Oshima Nagisa nella prefazione al libro di Novielli: «Se quell'italiana non ci fosse stata, non so a quale destino sarebbe in seguito andato incontro il cinema giapponese all'estero». E prosegue Oshima: «Quando cominciai a realizzare i miei film erano trascorsi appena dieci anni da quell'episodio: in quel periodo era ancora un avvenimento eccezionale presentare dei film all'estero, e non esisteva un solo produttore che avesse intenzione di collocare su un mercato straniero opere di giovani registi, e, per di più, in odore di contestazione». Se questo riconoscimento ha aperto la via alla diffusione delle opere dei maestri giapponesi, è anche vero che queste stesse opere si sono trovate strette tra la necessità di parlare ad un pubblico sempre più eterogeneo e l'esigenza di mantenere le caratteristiche peculiari della cultura d'origine. Spesso sono stati i talenti eccezionali a subire tali paradossi, e allo stesso tempo hanno fatto di questi un punto di forza per imporre una visione del mondo e del cinema. È il caso di Kurosawa, accusato in patria di assecondare le illusioni di esotismo degli occidentali e, allo stesso tempo, considerato da molto pubblico occidentale eccessivamente orientale. La comunicazione difficile ma tenace tra Italia e Giappone ha sofferto spesso di brusche interruzioni e di lacune distributive: ad esempio il cinema *mainstream* è diventato visibile molto recentemente e solo in rari festival, anche quando si trattava di soggetti piuttosto appetibili anche per le grandi platee d'Occidente – come nel caso della trilogia dello psycho-horror *The Ring* –; mentre la diffusione del cinema d'animazione è sì costante, ma raramente raggiunge i cinema, relegata com'è al mercato delle videocassette e dei DVD. Con queste premesse è naturale che il cinema d'autore, indipendente e sperimentale, non sfugga all'esilio. Negli anni Ottanta, infatti, l'interesse dell'Occidente scema mentre il cinema giapponese vive una stagione creativa vivace, durante la quale i cineasti si concentrano sui temi contemporanei e sperimentano nuove forme stilistiche ed espressive. Il secondo idillio tra il cinema giapponese, la critica e gli spettatori occidentali inizia nel 1997, l'anno in cui viene premiato con il Leone d'oro *Hana-bi* di Kitano Takeshi. Come scrive Novielli, questo è il film che «ha risvegliato la curiosità e un sincero interesse verso questa cinematografia, a lungo passata in second'ordine sulla scena internazionale». Se oggi Aoyama Shinji o Ishioka Masato verranno presentati al pubblico dei festival e ci appariranno assai più vicini e familiari di quello che avremmo potuto sospettare, la "colpa" sarà del mondo sempre più piccolo, dei registi che mescolano generi e categorie con esuberanza visiva e rigore formale. Ma il merito sarà anche della cura e della passione con cui Novielli ha lavorato al suo saggio.

Anna Antonini

Libri ricevuti

Le segnalazioni non escludono la possibilità di una recensione in questo o in altri numeri della rivista. L'ordine è quello dell'arrivo dei volumi in redazione.

Guido Fink, *Non solo Woody Allen*, Marsilio, Venezia 2001, pp. 300, ill., L. 48.000 (€ 24.79)

Valentina Cordelli, Luciano De Giusti, a cura di, *L'occhio anarchico del cinema. Luis Buñuel*, Il Castoro, Milano 2001, pp. 254, ill., L. 34.000 (€ 17.55)
Atti di un Convegno organizzato a Pordenone nell'ambito della manifestazione "Lo sguardo dei maestri" (gennaio 2000)

Giuseppe Barbanti, a cura di, *Cesco Baseggio. L'attore oltre la maschera*, Quaderni Videoteca Pasinetti, n. 3, Comune di Venezia, Venezia 2001, pp. 192, ill., L. 20.000.
Raccolta di saggi originali e filmografia.

Cristina Jandelli, Beatrice Manetti, Giovanni Maria Rossi, *Harold Pinter. Dal teatro della minaccia al cinema delle ceneri*, Edizioni Aida, Firenze 2001, pp. 146, ill., L. 24.000.
Raccolta di saggi originali, filmografia commentata, teatrografia, bibliografia.

Roberto della Torre, Elena Mosconi, a cura di, *I manifesti tipografici del cinema. La collezione della Fondazione Cineteca Italiana 1919-1939*, Il Castoro, Milano 2001, pp. 158, ill. in b/n e a colori, L. 26.000.
Raccolta di saggi originali.

Pierre Sorlin, *Cinema e identità europea*, trad. di Leandra Negro, La Nuova Italia, Milano 2001, pp. 256, L. 48.000.
Il libro è stato pubblicato in Inghilterra nel 1991.

Leonardo Gandini, Roy Menarini, a cura di, *Hollywood 2000. I. Generi e temi*, Le Mani, Recco-Genova 2001, pp. 266, ill., L. 28.000.
Leonardo Gandini, Roy Menarini, a cura di, *Hollywood 2000. II. Autori*, Le Mani, Recco-Genova 2001, pp.352, ill., L. 34.000.
Raccolte di saggi originali.

Barbara Corsi, *Con qualche dollaro in meno. Storia economica del cinema italiano*, Editori Riuniti, Roma, 2001, pp. 190, L. 26.000.
Presentazione di G. P. Brunetta.

Teo Mora, *Storia del cinema dell'orrore. Vol. I, Dalle origini al 1957*, Fanucci, Roma 2001, pp. 352, ill., L. 35.000.
Nuova edizione dell'opera pubblicata nel 1977.

Piero Spila, a cura di, *Il cinema di Jean-Marie Straub e Danèle Huillet*, Bulzoni, Roma 2001, pp. 360, ill., L. 45.000.
Raccolta di saggi originali e non. Materiali, bibliografia completa.

Max Ophuls, sous la direction de Noël Herpe, «1895», n. 34/35, pp. 456, ill., F 180.
Raccolta di saggi originali. Materiali, filmografia, bibliografia.

Jack C. Ellis, *John Grierson. Life, Contributions, Influence*, Southern Illinois University Press, Carbondale-Edwardsville 2000, pp. 442, $ 49.95.

Augusto Sainati, Mariagrazia Fanchi, a cura di, *Al cinema. Spettatore, spettatori e pubblico*,«Comunicazioni Sociali», n. 2, maggio-agosto 2001, pp. 226, ill., L. 22.000.
Raccolta di saggi originali.

Giacomo Manzoli, *Voce e silenzio nel cinema di Pier Paolo Pasolini*, Pendragon, Bologna 2001, pp. 184, ill., L. 26.000.

René Barjavel, *Cinema totale. Saggio sulle forme future del cinema*, trad. di Ribes Sappa, Editori Riuniti, Roma 2001, pp. 112, ill., L. 20.000.
Il saggio è stato pubblicato in Francia nel 1944.

Bruno Di Marino, *L'ultimo fotogramma. I finali nel cinema*, Editori Riuniti, Roma 2001, pp. 232, ill., L. 28.000.

Elio Grazioli, *Arte e pubblicità*, Bruno Mondadori, Milano 2001, pp. 244, ill. in b/n e a colori, L. 45.000.

Roberto Lasagna, *Walt Disney e il cinema*, Falsopiano, Alessandria 2001, pp. 474, ill., L. 39.000.
Con contributi, tra gli altri, di R. Menarini e A. Antonini.

Luca Scarlini, *Lo sguardo selvaggio. Cinema e televisione di Samuel Beckett*, I Quaderni del Battello Ebbro, Bologna 2001, pp. 92, L. 20.000.

Gabriele D'Autilia, *L'indizio e la prova. La storia nella fotografia*, La Nuova Italia, Milano 2001, pp. 252, L. 43.000.

Zoetrope: All-Story. Il meglio della short story americana contemporanea, a cura di Adrienne Brodeur e Samantha Schnee, Mondadori, Milano 2001, pp. 460, L. 17.000.
Antologia di testi dalla rivista «Zoetrope». Introduzione di F. F. Coppola.

Sandro Scandolara, *Nostrocinemaquotidiano. Le Gorizie al cinema*, Kinoatelje, Gorizia 2001, pp. 144, L. 32.000.

Sandra Bordigoni, *L'Australia sul grande*

schermo, Le Mani, Recco-Genova 2001, pp. 224, ill., L. 26.000.

Siegfried Kracauer, *Da Caligari a Hitler. Una storia psicologica del cinema tedesco,* Nuova edizione italiana a cura di Leonardo Quaresima, Lindau, Torino 2001, pp. 544, ill., L. 58.000.
Rispetto alla seconda edizione Mondadori del 1977 è stata completamente reimpostata la traduzione, aggiunta un'appendice con recensioni dell'autore del periodo weimariano, aggiornata la bibliografia.

Alberto Friedemann, *Stabilimenti e teatri di posa,* F.E.R.T., Torino 1999, pp. 108, ill., L. 20.000.
Alberto Friedemann, *Il periodo del muto,* F.E.R.T., Torino 1999, pp. 96, ill., L. 18.000.
Alberto Friedemann, *Tra Torino e Venezia,* F.E.R.T., Torino 2000, pp. 108, ill., L. 20.000.
Alberto Friedemann, *Non solo telefoni bianchi,* F.E.R.T., Torino 2000, pp. 108, ill., L. 20.000.
Alberto Friedemann, *Verso il viale del tramonto,* F.E.R.T., Torino 2001, pp. 130, ill., L. 25.000.
Alberto Friedemann, a cura di, *C'era una volta Angelo Musco: il film,* F.E.R.T., Torino 2001, pp. 112, ill., L. 22.000.
Collana di "Appunti per la storia dell'industria cinematografica a Torino".

Mauro Di Flaviano, Federico Greco, Stefano Landini, *Stanley and Us,* libro + VHS, Lindau, Torino 2001, L. 40.000.
Raccolta di testimonianze di collaboratori, interpreti, critici.

Ronald Schwartz, *Noir, Now and Then. Film Noir Originals and Remakes,* Greenwood Press, Westport-London 2001, pp. 214, £. 58.95.

Daniela Turco, a cura di, *Amos Gitai. Cinema forza di pace,* Le Mani, Recco-Genova 2002, pp. 166, ill., € 15.

Paul Schrader, *Il trascendente nel cinema. Ozu, Bresson, Dreyer,* a cura di Gabriele Pedullà, trad. di Christian Raimo, Donzelli, Roma 2002, pp. 144, € 17.56.
Uscito originariamente in America nel 1972. Premio Filmcritica "Umberto Barbaro" 2001.

Mauro Bonetto, Paolo Caneppele, *Inizi lo spettacolo! Storia del cinematografo a Trento (1896-1918),* Museo storico in Trento, Trento 2001, pp. 336, ill., € 19.80.

Imparare dal caso. I film di Silvio Soldini, a cura di Tullio Masoni e Adriano Piccardi, Edizioni di Cineforum, Bergamo 2001, pp. 80, ill., s.i.p.

Filmare il lavoro, a cura di Antonio Medici, "Annali" 3, 2000, Archivio Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico, Roma, 2000, pp. 328, ill., L. 40.000.
Raccolta di testi originali di critici, studiosi, cineasti. Tra gli autori J.-L. Comolli, A. Burton, F. Giraldi, A. Giannarelli, D. Segre, G. Chiesa, P. Virzì, S. Cofferati.

Sergio Arecco, *Il paesaggio nel cinema. Dieci studi da Ford a Almodóvar,* Le Mani, Recco-Genova 2001, pp. 180, ill., € 15.

Vincenzo Camerino, a cura di, *Cinema e letteratura,* Barbieri, Manduria TA, 2002, pp. 248, ill., € 13.
Raccolta di testi originali di studiosi italiani.

Roberto De Gaetano, *Il visibile cinematografico,* Bulzoni, Roma 2002, pp. 236, € 18.08.

Roy Menarini, *Visibilità e catastrofi. Saggi di teoria, storia e critica della fantascienza,* Edizioni della Battaglia/La Luna nel Pozzo, Palermo 2001, pp. 94, ill., € 10.

Wiliam K. Farrell, *Literature and Film as Modern Mythology,* Praeger, Westport-London 2000, pp. 218, £. 17.50.

Francesco Dragosei, *Lo squalo e il grattacielo. Miti e fantasmi dell'immaginario americano,* Il Mulino, Bologna 2002, pp. 278, ill., € 12.50.

Sandro Bernardi, *Il paesaggio nel cinema italiano,* Marsilio, Venezia 2002, pp. 214, ill., € 19.50.

Paolo Bertetto, *L'enigma del desiderio. Buñuel,* Un Chien andalou *e* L'Age d'or, Bianco & Nero/Marsilio, Venezia 2001, pp. 188, ill., € 21.69.

Alberto Pezzotta, *Martin Scorsese. Taxi Driver,* Lindau, Torino 2001, pp. 124, ill., € 9.30.

Marco Rossitti, *L'immagine dell'Uomo. Le inchieste socio-antropologiche del Settore "Ricerca e sperimentazione Programmi" della Rai,* Campanotto, Udine 2001, pp. 172, € 12.91.

Marco Rossitti, *Lo sguardo discreto. Il cinema etnografico di Renato Morelli,* Campanotto, Udine 2001, pp. 188, € 12.91.

Roy Menarini, Claudio Bisoni, *Stanley Kubrick. Full Metal Jacket,* Lindau, Torino 2002, pp. 128, ill., € 9.50.

Sebastiano Arturo Luciani, *Il cinema e le arti,* Barbieri, Manduria TA, 2001, pp. 76, € 10.40.
Ristampa del noto saggio del 1942. Con testi di C. Antermite e V. Attolini.

La filmografia di Nino Rota, a cura di Fabrizio Borin, Olschki, Firenze 1999, pp. 332, ill., s.i.p.

Fra cinema e musica del Novecento: il caso Nino Rota. Dai documenti, a cura di Francesco Lombardi, Olschki, Firenze 2000, pp. 232, s.i.p.

Il colore della musica. Sinestesie, a cura di Alberto Fiz, Mazzotta, Milano 2001, pp. 62, ill. in b/n e a colori, € 20.66.
Catalogo della V edizione della manifestazione promossa dalla Fondazione Maimeri.

Peter Kuon, Hg., *Corpi/Körper. Körperlichkeit und Medialität im Werk Pier Paolo Pasolinis,* Peter Lang, Frankfurt/M 2001, pp. 192, ill.
Atti di un convegno svoltosi a Salisburgo nel 1999.

Enrico Crispolti, a cura di, *Futurismo. 1909-1944. Arte, architettura, spettacolo, grafica, letteratura...,* Mazzotta, Milano 2001, pp. 608, ill. in b/n e a colori, € 46.48.
Catalogo della Mostra allestita ad Hannover e successivamente a Roma.

Angela Madesani, *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia,* Mondadori, Milano 2002, pp. 246, ill. in b/n e a colori, € 19.90.
Introduzione di V. Fagone.

Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive,* Einaudi, Torino 2002, pp. 394, ill., € 19.50.

Alberto Castellano, a cura di, *Il doppiaggio. Vol. I: profilo storia e analisi di un'arte negata. Vol. II: materiali,* AIDAC, Roma 2001, pp. 144 + 512, s.i.p.
Nel primo volume, raccolta di saggi di vari autori; nel secondo volume, dizionario dei doppiatori italiani.

Cristina Borsatti, *Roberto Benigni,* Il Castoro, Milano 2002, pp. 126, ill., € 9.90.
Tina Porcelli, *Lars von Trier e Dogma,* Il Castoro, Milano 2002, pp. 196, ill., € 12.90.
Primi titoli della nuova serie della celebre collana (giunta al n. 206). Oltre alla nuova veste grafica si segnala l'introduzione di (molte) immagini nel testo, strettamente legate all'analisi, un'impostazione saggistica oltre che bio-filmografica, lo sganciamento da un taglio esclusivamente per autore, una maggiore libertà nella lunghezza (e nel prezzo) dei singoli volumi.

Paola Cristalli, *Victor Fleming. Via col vento,* Lindau, Torino 2002, pp. 134, ill., € 9.30.

Massimiliano Spanu, a cura di, *Science plus Fiction. La fantascienza tra antiche visioni e nuove tecnologie,* Lindau, Torino 2001, pp. 198, € 16.93.
Atti di un convegno tenutosi Trieste nel 2000.

Gherardo Casale, *L'incantesimo è compiuto. Shakespeare secondo Orson Welles,* Lindau, Torino 2001, pp. 240, ill., € 18.5.

Il cinema nero di Takeshi Kitano, a cura di Luciano Barcaroli, Carlo Hintermann, Daniele Villa, Ubulibri, Milano 2001, pp. 272, ill. in b/n e a colori, € 30.99.
Saggi e materiali. Con le sceneggiature di *Sonatine, Hana-Bi, Brother.*

Exotic Europe. Reisen ins frühe Kino. Volume + DVD, Hg. von der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft, Berlin 2001, s.i.p.
Realizzato nell'ambito del programma "Raffaello" della Comunità Europea.
Sulla conservazione e sul restauro del cinema dei primi anni.

Una vita difficile di Dino Risi. Risate amare nel lungo dopoguerra, a cura di Lino Micciché, Lindau, Associazione Philip Morris/Marsilio, Venezia 2000, pp. 224, ill., € 35.12.
Saggi e documenti, oltre alla sceneggiatura desunta del film.

Ilaria Caputi, *Il cinema di Folco Quilici,* Bianco & Nero/Marsilio, Venezia 2000, pp. 252, ill., € 23.24.
Con un testo di T. Kezich e un inedito di I. Calvino.

Carlo Alberto Minici Zotti, a cura di, *Magiche visioni prima del cinema. La collezione Minici Zotti,* Il Poligrafo, Padova 2001, pp. 314, ill. in b/n e a colori, € 36.15.

Vittorio Storaro, *Scrivere con la luce. Vol. I: La luce,* Electa/Accademia dell'Immagine, Milano 2001, pp. 312, ill. in b/n e a colori, s.i.p.
Grande formato, apparato iconografico sontuoso.

I circoli del cinema. Una rete per la cultura. 2001, AICA, Roma 2001, pp. 128, s.i.p.
Mappa di tutti (circa 700) i circoli del cinema in Italia e testi di presentazione delle varie associazioni (ANCCI, CGS, CinIt, CSC, FEDIC, FIC, FICC, UCCA, UICC)

Billy Bob e i cavalli selvaggi

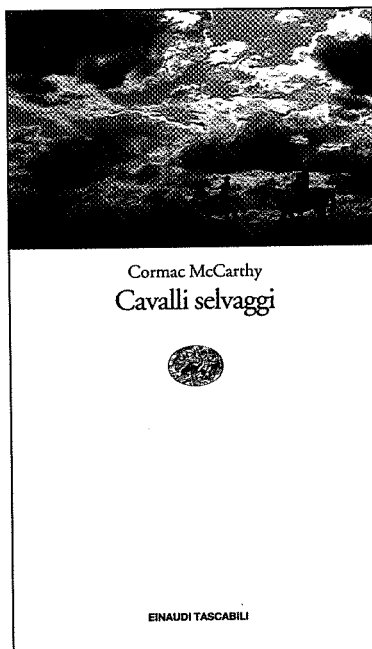
Passione ribelle di Billy Bob Thornton

Quando uscì, nel 1992, il romanzo *Cavalli selvaggi* (in originale *All the Pretty Horses*, prima ed. it. Torino, Einaudi 1996), portò decisamente fortuna al suo autore, il laconico Cormac McCarthy. Questo misterioso e anziano signore nato nel 1933 a Providence, Rhode Island (città natale del celebre scrittore di racconti orrorifici Howard Philips Lovecraft), restio a concedere interviste e alla mondanità, aveva esordito negli anni Sessanta con *The Orchard Keeper*, inedito in Italia, e aveva sfornato altri romanzi a ritmo irregolare, tra cui *Meridiano di sangue* (*Blood Meridian*), primo della sua serie di western, che aveva riscosso un buon successo. Il colpaccio di *Cavalli selvaggi* lo aveva spinto ad avviare una trilogia dedicata al viaggio nel Messico (la cosiddetta "The Border Trilogy"), scrivendo *Oltre il confine* (*The Crossing*) e *Città della pianura* (*Cities of the Plain*), in cui si incontrano i protagonisti del primo e del secondo romanzo. Questi testi, nel mercato americano, riscossero un tale successo da generare una fortunata serie di *lectures* su compact disc ad opera di Brad Pitt (questa pratica, che da noi per fortuna non ha molto seguito, gode negli Usa di buona salute, al punto da costituire una attrattiva per gli attori hollywoodiani).
Anche in Italia l'autore comincia ad avere una certa fortuna, dal momento che la casa editrice Einaudi ha, gradualmente, dato alle stampe l'opera omnia dello scrittore, alternando le nuove uscite ai primi romanzi che da noi erano rimasti inediti.
Di certo *Cavalli selvaggi* è un oggetto interessante. La trama è quanto di più vieto si possa immaginare: quando la madre sta per vendere la tenuta del defunto nonno l'adolescente John Grady Cole, aspirante ranchero, da buon cowboy fuori tempo massimo (siamo nel 1949), fugge col cugino Rawlins in Messico alla ricerca di una terra più selvaggia e di una vita che negli Usa non esiste più. Giunto oltre la frontiera col cugino e con uno strano compagno, tale Jimmy Blevins (votato ad una fine tragica che si ripercuoterà sul protagonista), John si fa assumere in una *hacienda* locale nella quale, grazie ad uno smisurato talento in tutto ciò che riguarda i cavalli, guadagna la simpatia del padrone e qualcosa di più da parte della giovane e aristocratica figlia di costui, Alejandra. Il che, neanche a dirlo, diverrà fonte di una serie di guai e travagli che distruggeranno ogni traccia di innocenza nel cuore del giovane, gli apriranno gli occhi sulle cose del mondo e degli uomini e lo trasformeranno da ragazzo prodigio in una sorta di sofferto vagabondo in giro per l'America, preda di delusioni e sensi di colpa. Un po' il solito romanzo di formazione, con il giovane ambizioso che di fronte alla crudezza del mondo perde la propria purezza diventando nichilista: filone che, sullo schermo come nella pagina scritta, oscilla tra gli estremi de *Il rosso e il nero* di Stendhal e *Amore senza fine* di Zeffirelli.
Dal romanzo emergono tematiche come lo scontro tra modernità e tradizione, il fascino di stili di vita che vanno morendo e di visioni panteistiche del mondo, insomma argomenti abbastanza di moda negli ultimi anni. Ma è lo stile dello scrittore a trasformare il tutto in qualche cosa di diverso e niente affatto spregevole. McCarthy descrive ogni cosa a piccoli tratti, lasciando delle zone d'ombra che si svelano lentamente. Ossia, la situazione progredisce, ma ci "lascia indietro", a cercare di fare ordine tra le reticenze della prosa: le descrizioni dei personaggi e degli avvenimenti sono talmente secche e minime che solo dopo dieci pagine che è in scena ci accorgiamo che il protagonista è ancora minorenne. Viceversa, elementi che di norma vengono elisi, poiché non sono necessari alla narrazione (come la preparazione dei cibi, dei bivacchi, le operazioni per sellare o mettere a riposo i cavalli, il vestirsi o lo svestirsi dei personaggi) vengono descritte minuziosamente tra le battute del dialogo o all'interno di un'azione. I diversi viaggi dei protagonisti da una località all'altra vengono scanditi dal ripetersi ritmico e ossessivo di queste operazioni che fanno da contrappunto ai discorsi di John Grady Cole, il personaggio principale, e del cugino Rawlins, che in paesaggi bui e immobili commentano le loro vicende e la vita in generale. Proprio l'alternanza di dialoghi brevi e laconici e di attività continuamente ripetute permette di creare un'atmosfera "metafisica", avvolta in un'oscurità da cui le persone fuoriescono come ombre, come i cani che i due protagonisti intravedono nella notte, messi sulle loro tracce dal padre della giovane Alejandra. Questo contrasto insinua la sensazione di una realtà meccanica e irreale, e il bisogno di evadere verso un'altra consapevolezza, che spezzi le apparenze e mostri la realtà che si cela dietro alle cose. Lo stile cadenzato e prosodico dà sostanza alle tematiche mistiche dei dialoghi e alla cosmogonia tardo-platonica dell'autore, abitata dall'idea di uno spirito primigenio dell'uomo e del cavallo. La materialità sempre uguale a se stessa delle situazioni rende accettabile al lettore l'apertura verso il trascendente, ed è così che la trama, nella sua banalità, acquista un senso, grazie al contrasto con i vuoti silenziosi, metafisici e osceni che scaturiscono dalle piccole crudeltà che si succedono nella vicenda.
Proprio la tendenza a instaurare un rapporto quasi fenomenologico con l'oggetto, che giunge però alla ricerca di una dimensione quasi mitica o religiosa, ha procurato a Mc Carthy il lusinghiero accostamento all'opera di Hemingway, Twain e Faulkner. Se individuiamo la caratteristica vincente del romanzo in questa capacità dello stile di trasformare un plot e tematiche banali in qualcosa di autentico e sentito, appare evidente il rischio dell'operazione compiuta da Billy Bob Thornton con il film *Passione ribelle* (*All the Pretty Horses*): adattare un romanzo o un racconto dotati di una struttura narrativa di ferro permette di avere un sicuro appiglio e di concentrarsi su un'infinità di altri aspetti, costruendo una struttura stilistica autonoma o, tutt'al più (se si è meno dotati), abbandonando la regia ad una dignitosa sussistenza. Ma fare il contrario pone il problema di dover come minimo trovare o un equivalente cinematografico dello stile del romanzo, supplendo così all'insufficienza della sola sostanza narrativa, o modificare quest'ultima adattandola alle proprie esigenze.
Dopo i titoli di testa, il film risolve in una serie di inquadrature brevissime i funerali del nonno di John Grady Cole, i dialoghi col padre e l'avvocato sul destino del ranch familiare, la decisione della partenza. Così, lo squilibrio tra la rozza brevità dell'incipit (tale da apparire quasi ricercata) e le lunghe inquadrature del deserto che scandiscono la sequenza dei due ragazzi già in viaggio nel paesaggio assolato, sembra un tentativo di imporre uno stile al racconto, come succede a volte in certi film (magari di serie B). E, come capita in quei casi, si spera in qualche cosa su cui si è equivocato. Niente di voluto: pare che la versione iniziale del film si aggirasse intorno alle tre ore abbondanti (per un romanzo di duecento pagine non è male!) e che il procedere "in fretta e furia" della pellicola sia stato imposto dai produttori. Tanto peggio per il regista, che non dimostra né capacità di sintesi né abilità contrattuale. Appena si entra nel vivo della vicenda il film si rivela infatti per quello che è: un polpettone, che segue con pidocchiosa reverenza una trama (sulla quale ci siamo già espressi), spogliandola di tutto ciò che nel romanzo le dava un senso, bello o brutto non ha importanza.

come se essa sola fosse già qualcosa di così perfetto da poterla far scorrere tranquillamente senza intervenire, eliminando inutili digressioni sulla rivoluzione messicana ed il pericolo della scomparsa di stili di vita millenari. Il viaggio verso il Messico è soltanto una brutta vacanza (nella quale c'è spazio per un amore alla Liala) da cui vengono espulsi completamente i sottotesti religiosi che arricchivano il romanzo. La regia non esiste, lascia scorrere il tutto esplicitando magari un poco ciò che il romanzo lasciava nell'ombra, salvo poi amplificare con lo stile roboante e dilettantesco dei film-dossier le sequenze di maggiore tensione: primi piani strettissimi per il dialogo con il capo della polizia messicana, che fanno tanto cinema colto e rigoroso, *ralenti* e tripudi musicali sulla fucilazione del povero Blevins che, neanche a dirlo, era efficace nel romanzo proprio per l'atmosfera sospesa e soprattutto per lo stile neutro con cui era narrata.
D'altra parte i momenti più interessanti del libro successivo, il noiosetto *Oltre il confine*, sono proprio le situazioni grandguignolesche che scoppiano all'improvviso, rese insostenibili dall'impassibilità e dalla reticenza dello stile di McCarthy (oltre che dalle crudeltà inaspettate che già in *Cavalli selvaggi* facevano capolino). Resta però inalterato l'erotismo a buon mercato dell'autore, con pregevoli sottotesti nel dialogo tra la giovane amazzone e il giovane domatore di cavalli (con battute del tipo «Voglio montare il tuo cavallo», che teneramente ci riportano all'epoca dei film dei coniugi John e Bo Derek).
Sulla carta la scelta di Matt Damon, per quanto qui peggiore del solito, si rivela efficace per l'affinità tra il personaggio del romanzo e quelli interpretati finora sullo schermo dal giovane (ma ormai neanche più tanto) attore. Nel romanzo John Grady Cole è un bravo ragazzo, puro e innocente, ma soprattutto un vincente a 360 gradi: nel ranch messicano si fa conoscere domando quindici cavalli in tempi da guinness dei primati; sfidato dalla sorella del padrone, vince ripetutamente a scacchi; assalito in prigione da un assassino, per quanto intimorito e terrorizzato all'idea di uccidere un uomo, lo sforacchia di coltellate senza una gran fatica; e la bella e ricca Alejandra piomba tra le sue braccia prima che lui abbia il tempo di proferire parola. Il personaggio del cugino è inoltre assolutamente inutile, se non per far risaltare nei dialoghi le doti del protagonista: se si hanno presenti i film precedenti con Damon, (*Will Hunting, Rounders* o *L'uomo della pioggia*), appare evidente l'abitudine dell'attore a interpretare il ruolo del giovane pressoché perfetto, affiancato da un personaggio gregario che ne fa risaltare le doti e che, a causa degli eventi, perderà l'innocenza e dovrà venire a patti con se stesso.
Così il tutto procede nella noia, senza troppi sforzi da parte dell'orrido cast (con un'insipida Penelope Cruz in testa a tutti), che ha come unico punto di interesse una serie di cammei degli amici di Thornton, tra cui il suocero Jon Voight e Sam Shepard; finché non arriva la parola fine per un film che è una cattiva interpretazione non soltanto delle possibilità di un testo letterario, ma anche di quelle del mezzo cinematografico.

Francesco Di Chiara

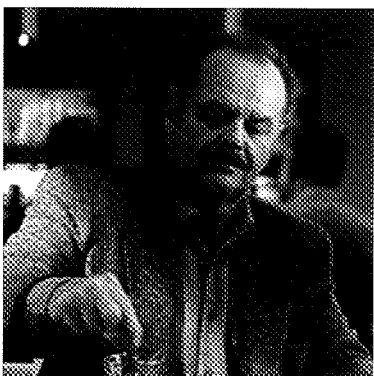
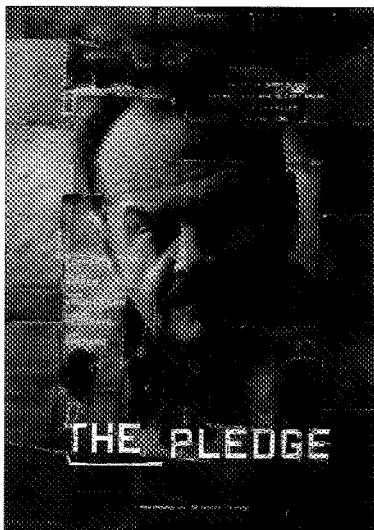
Cormac McCarthy
Cavalli selvaggi

EINAUDI TASCABILI

Una pazienza inconcepibile, un'attesa incomprensibile.
La promessa: da Dürrenmatt a Penn

Un fatto non può tornare *come torna un conto, perché noi non conosciamo mai tutti i fattori necessari, ma solo pochi elementi per lo più secondari. E ciò che è casuale, incalcolabile, incommensurabile, ha una parte troppo grande*[1].

Nel 1958 Friedrich Dürrenmatt scrive *La promessa* (*Das Vesprechen*) e lo sottotitola *Requiem per il romanzo giallo*. La parabola del commissario "Matthäi-mattatutti" nasce consapevolmente come prototipo di "antiromanzo" e si conferma come tale. Presi i cardini di un genere, codificato, come il giallo, Dürrenmatt li sottopone ad una logica altra rispetto a quella che avremmo previsto. Dati gli elementi canonici (il commissario geniale e riservato, senza vita privata, il delitto raccapricciante, l'incomprensione dei colleghi stolidi e poco volenterosi, il colpo di scena finale...) li mette in scena lasciando che il caso si insinui e stravolga il prevedibile (e rassicurante) procedere dell'analisi che si trasforma, fuori controllo, in un'orrenda e beffarda trappola. Matthäi resta il solo a credere che l'assassino della piccola Gritli Moser sia ancora vivo e pericoloso, resta il solo a cercare una verità che il fato non gli consentirà di svelare e che, troppo tardi per lui, solo il tempo racconterà. Il danno e la beffa entrano, prepotentemente, nella vita di quest'uomo, prossimo ad un felice trasferimento di carriera all'estero, offuscando la sua lucidità fino alla follia. Testimone e narratore degli eventi (narrati poi allo stesso Dürrenmatt, in una forma atipica per il romanzo giallo...) è il Dottor H., ex direttore della Polizia Cantonale di Zurigo ed ex capo di Matthäi. Attraverso le sue parole colpevoli e rassegnate è raccontata la crudele banalità che sconvolse la vecchiaia del povero commissario, in una Svizzera fatta di verde e di grigio, abbagliata di luce e di neve, luminosa e rigida, incapace di comprendere che bisogna «mandare alla malora la perfezione, se si vuole procedere verso le cose»[2].
A poco più di quarant'anni di distanza dall'uscita del romanzo, un regista "difficile" come Sean Penn prende la storia del commissario Matthäi e la sposta in Nevada. Qui il detective Jerry Black si trova davanti al caso del brutale omicidio proprio la sera del suo pensionamento: visto il cadavere della bambina, gettato nella neve come un sacchetto usato, promette solennemente alla madre di trovare l'assassino.

La promessa

La promessa

La promessa

E come il Matthäi del romanzo non si ferma più: rileva una stazione di benzina, strategicamente situata rispetto al delitto, si trova una disgraziata bisognosa di qualcuno che si prenda cura di lei e, altrettanto strategicamente, madre di una splendida bimba dello stesso aspetto e della stessa età della vittima. E continua così, crudele, implacabile e determinato nella propria certezza. Attende Jerry Black, come attendeva Matthäi, nell'incredulità dei superiori, la cui coscienza si è quietata con il suicidio di un povero vagabondo, capro espiatorio ideale per la solita comunità che necessita colpevoli. Attendono, questo pensionato americano e questo commissario svizzero, uno nel gelido Nevada di fine millennio e l'altro nel rigido cantone di Mägendorf, alla fine degli anni Cinquanta.
Non c'è più il Dottor H., a raccontare, triste e colpevole, l'assurda storia di Matthäi, a portarci, con Dürrenmatt, alla sperduta stazione di benzina dove si svolsero i fatti. Penn ci conduce, con mano non meno abile e non meno consapevolmente piena di tristezza, da Black e ci svela, in una sola, breve, scena finale, la banale verità, insieme alla coscienza che nessuno, tranne noi, la scoprirà mai. Dove Dürrenmatt rendeva se stesso testimone e depositario della coscienza, buona e sporca, del Dottor H., Penn rende lo spettatore testimone impossibile di una verità che si perderà tra le fiamme della «più banale di tutte le *soluzioni* possibili»[3]. Se nel romanzo la verità veniva riscattata, l'attesa di Matthäi resa meno assurda e meno inconcepibile (anche se per lui arrivava tardi, quando la sua lucida intelligenza si era ormai persa nel buio della follia...), nel film di Penn non c'è riscatto alcuno. Lo spettatore, solo, è depositario della verità e la macchina da presa la sola grande narratrice. La verità è delle più banali, stava lì, davanti agli occhi di tutti, mostrata sin dall'inizio e sfuggita davanti alla più comoda delle soluzioni. Come uno scrittore che sceglie una trama anziché un'altra, Penn ci da la possibilità di capire (la chiave è tutta lì, nello splendido e delicato incontro tra Black e la nonna della piccola vittima...), ci fa passare accanto alla verità e poi lascia che i fatti prendano la direzione sbagliata, per dimostrarci poi, alla fine, che se avessimo voluto vedere (come i colleghi di Black, come Black stesso...) avremmo potuto farlo.

Niente è più crudele di un genio che inciampa in qualcosa di idiota. Tuttavia in circostanze simili tutto dipende dal modo in cui il genio affronta il ridicolo in cui è caduto, dal fatto che lo possa accettare oppure no: Matthäi non poteva accettarlo[4].

L'ingiustizia è palese, la rabbia inutile, e Penn deve avere molto a cuore questo tipo di consapevolezza. Già in *Crossing Guard* (Tre giorni per la verità, 1995), lo stesso Nicholson si confrontava con l'uomo che, ubriaco, gli aveva investito e ucciso la figlioletta. Deciso (la promessa, in quel caso era fatta a se stesso...) a ucciderlo, una volta uscito dal carcere, si trova davanti un uomo visceralmente innocente, già ucciso dalla sua stessa colpa. Ingiustizia palese, rabbia inutile...
Il "ragazzo difficile", il rissoso Sean Penn comprende (nel senso più puro ed etimologico del termine) il romanzo di Dürrenmatt e lo trasforma in un film che ha l'amarezza roca e stropicciata di una canzone di Bruce Springsteen[5]: «...*spend your life waiting for a moment that just don't come,/ well don't waste your time waiting.../ Badlands you gotta live it everyday..*»[6].
Del resto Penn aveva già ispirato il suo debutto cinematografico, *The Indian Runner* (Lupo solitario, 1991), alla celeberrima *Highway Patrolman* e, ancora, in *Crossing Guard*, aveva voluto dal cantore dell'America del *broken dream* un sostanziale contributo alla colonna sonora. *The Ghost of Tom Joad* è ancora da queste parti.
Ma il senso più profondo del romanzo, quella sottile e paradossale deformazione che, applicata agli eventi, rendeva il "paradosso di Matthäi" una splendida metafora sull'incalcolabilità, l'imprevedibilità, nella quale naviga l'umano, restano immutati e rispettati. Il caso (o il caos...) è lì, cinquant'anni fa come oggi, pronto ad entrare nella vita di chiunque e a cambiarne la direzione verso la più nera delle ingiustizie. Dürrenmatt aveva usato il paradosso letterario, per raccontarlo, Penn si "limita" a mostrarcelo, attraverso un uso della dissolvenza che evoca proprio quella errata sovrapposizione dei fatti che sarà l'innesto della ridicola tragedia. Un passaggio di testimone sul quale sarebbe stato difficile scommettere e, "imprevedibilmente", riuscito nel migliore dei modi.

Margherita Chiti

Note

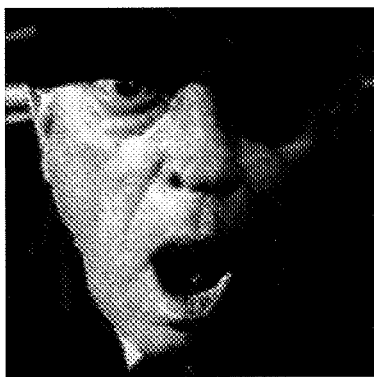
1. Friedrich Dürrenmatt, *La promessa*, Feltrinelli, Milano 1991, p. 16.
2. *Ivi.*
3. *Ibidem*, p. 169.
4. *Ibidem*, p. 168.
5. Springsteen, guarda caso, è amico di vecchia data di Penn e ha, tra le sue riscoperte *18' Tracks* (Columbia 1998), una vecchia *The Promise*...
6. *Badlands* in Bruce Springsteen, *Darkness on the Edge of Town*, Columbia, 1978.

La promessa

Like a Rolling Stone

Mario Schifano tutto (Italia 2001) di Luca Ronchi

Al di là delle grandi produzioni condite di divi ed effetti speciali, dei film d'autore, dei film da festival, dei film da festival e d'autore insieme, degli scandali annunciati e delle polemiche programmate, le cose migliori per lo spettatore della Mostra veneziana spesso si presentano, inattese, nelle sezioni collaterali, lì dove la fiction si mescola al documentario e la povertà della definizione televisiva si confonde alla polverosa nitidezza della pellicola: nei *nuovi territori* lontani dal gusto del pubblico da multisala, tanto più omogeneizzato e simile a se stesso quanto più le occasioni di visione si moltiplicano. Ecco allora che un modesto mediometraggio sul caso Sofri, con Carlo Ginzburg che si aggira pensoso per un appartamento pieno di libri (*The Judge and the Historian – The Sofri Affair*, di Jean-Louis Comolli) può coinvolgere più dell'ultimo spettacolare, accattivante, abilissimo blockbuster hollywoodiano, e lo smarrimento di un cineasta serbo nel ripercorrere gli anni recenti della dittatura e della guerra (*Serbie, Année zéro*, di Goran Markovic) può invitare a sviluppare uno sguardo più critico su un presente solo in apparenza più libero e sereno. È forse in questi territori che va cercato lo spazio più reale, personale e genuino della riflessione, dell'emozione – e perché no, della commozione.
Magari sono piccoli film, ma li si affronta sempre volentieri, se non altro perché si è quasi certi che non li si rivedrà mai più.
Fortunatamente non è stato questo il caso del bel documentario biografico *Mario Schifano Tutto*, di Luca Ronchi: prodotto con la partecipazione di Mediatrade, è stato programmato per un'intera giornata, a rotazione, insieme ad altri materiali, da RaiSat Art nel gennaio 2002.
Soprattutto dopo le originali ricerche di Warhol, la sperimentazione del linguaggio cinematografico si poneva quasi come un passaggio obbligato per un artista della generazione di Schifano; ma non è tanto la sua opera di cineasta a interessare Ronchi, quanto l'aspetto e il significato complessivo di un percorso umano e culturale in rapporto ai diversi ambienti in cui si trovò ad operare. In questo modo, il documentario è non solo una sorta di "autobiografia postuma" di una personalità creativa centrale nella scena dell'arte contemporanea italiana del dopoguerra, ma è anche, in trasparenza, la biografia di quattro diversi decenni, dai primi anni Sessanta ai Novanta compresi, lungo una linea di progressiva dissipazione che non può essere tutta riconducibile ai nefasti effetti prospettici della nostalgia.
L'interesse ossessivo del pittore per i nuovi media ed il mondo della comunicazione si traduceva soprattutto in una vera e propria mania per la registrazione. Con mezzi di ogni genere, Schifano riprendeva tutto: immagini fisse o in movimento, incontri, conversazioni (faceva un uso smodato del telefono), programmi televisivi (nel suo studio i televisori rimanevano sempre accesi): questo enorme accumulo di suoni e immagini ritornava poi, mediato e rielaborato, nelle sue opere.
Luca Ronchi, collaboratore di Schifano dagli anni Settanta, ha potuto avvalersi nel suo documentario di questa mole di materiale, "contaminando" i film e le immagini conservate nell'archivio del pittore con scene e interviste realizzate per l'occasione, nel tentativo di fondare sulla sospensione di ogni giudizio una rappresentazione veritiera ed oggettiva della personalità dell'artista: «Il filmato, senza interpretazioni o pregiudizi ma con fedeltà allo spirito libero del pittore, mostrerà per la prima volta il lato umano ed intimo di un artista "irregolare". [...] Sono più di sei mesi che sto ordinando e catalogando l'archivio privato di Schifano. Ho già visionato centinaia di videocassette, un flusso continuo di immagini con cieli e mari di Sabaudia, giochi e scherzi del figlio Marco, urla e risate, telefonate interrotte, voci off, pranzi, ritratti di ragazze, quadri non finiti, gare di ciclismo e tanta Tv. Devo solo mettere un po' d'ordine, senza interpretare e giudicare, e ricordarmi delle parole di Mario: "Il lavoro bisogna pensarlo a lungo e farlo velocemente". Art Happens» («L'Espresso», 10.11.2000).
Dopo un anno e mezzo di lavoro su migliaia di ore di registrazione, il risultato sembra diverso da quanto programmato: lungi dall'essere neutrale, l'apparente sospensione del giudizio lavora a favore del pittore. Il film si presenta come una «biografia autorizzata», apologetica, che non si sforza nemmeno troppo di rifuggire dalle più comuni convenzioni di genere (tormento ed estasi, brama di vivere, spontaneismo, maledettismo, patto faustiano con la droga...); e tuttavia, la sincerità e l'onestà dell'impresa obbligano lo spettatore a perdonare queste affettuose debolezze.
Il lavoro di Ronchi fa ampio uso di testimonianze dirette da parte di amici, collaboratori, conoscenti dell'artista (per citarne solo alcuni Enrico Ghezzi, Furio Colombo, Achille Bonito Oliva, Franco Angeli, Eleonora Giorgi, Marianne Faithfull, Anita Pallenberg...). Le loro rievocazioni, pacate e lievemente dolenti, contrastano vivacemente con la violenta antipatia di Schifano verso la pretesa, da parte della critica e della stampa, di verbalizzare e commentare le sue esperienze artistiche. Soprattutto un'intervista, peraltro incompiuta, attraversa il documentario come un fiume carsico: l'intervistatore (lo scrittore Fulvio Abbate) parte sconfitto fin dall'inizio, davanti ad uno Schifano a disagio, maldisposto ed aggressivo, e non solo per l'evidente effetto degli stupefacenti.
Come piccolo omaggio alla sua memoria, voglio provare qui a rispettare questa avversione tanto caratteristica, evitando ogni tentativo personale di costringere in una formula il suo lavoro – anche perché mi sembra di poter cogliere a questo riguardo un'indicazione precisa ed efficace nello stesso documentario di Luca Ronchi. Per rappresentare l'atto concreto del dipingere, il regista sembra alludere a un precedente cinematografico illustre, uno dei più bei film mai dedicati al tema dell'arte contemporanea (che in ogni caso non sono molti): *Life Lessons*, l'episodio di Martin Scorsese del trittico *New York Stories* (1989), con Nick Nolte nella parte del pittore. Una ripresa frontale della tela, con i pennelli e le mani dell'artista che impastano freneticamente densi strati di colore, spesso spremuti direttamente dai tubetti, e con l'incalzante sfondo sonoro della formidabile *Like a Rolling Stone* di Bob Dylan a contrappuntare il piano visivo: nel documentario di Ronchi ritornano immagini molto simili, avvicinate alle canzoni di quello stesso gruppo che da quella canzone aveva preso il nome, gruppo che Schifano conosceva e frequentava. È il suggerimento di un'idea di pittura come *furor* creativo, confronto epico tra la superficie del supporto e la materia pittorica, e tra tutto questo e un immaginario ricettivo, sovreccitato, traboccante, violento, ma anche fragile e sensibile.
Le canzoni dei Rolling Stones ritornano nel finale, poco prima dei titoli di coda – un finale emozionante, da groppo in gola, subito dopo la presentazione dell'ultima ripresa realizzata da Schifano poco prima della morte, e sulle immagini d'archivio del piccolo Marco che scorrazza in giro. Non c'è che dire, fare così significa proprio giocare sporco e volerci strappar fuori le lacrime a tutti i costi – ma è un gioco al quale mi sono prestato volentieri, con una sorta di commossa gratitudine.

Aldo Lazzarato

Film

Buster Keaton e Samuel Beckett

Paul Strand, Manhatta

Dissolvenze – arte&cinema
Gradisca d'Isonzo, 16-18 maggio 2002

Il cinema dei fotografi

Giunta alla quinta edizione, la rassegna cinematografica "Dissolvenze", come di consueto ospitata dalla suggestiva cornice isontina, fornisce da qualche anno una significativa occasione di riflessione al dibattito sul rapporto tra il cinema e le altre arti. Il legame tra l'"arte impura" per antonomasia e la fotografia, tema di quest'anno, è tra i più controversi e frequentati dalla riflessione teorica. A introdurre le giornate, quindi, la relazione *La fotografia, arte del movimento*, (che verrà pubblicata nel prossimo numero di "Cinergie") un breve quanto illuminante intervento di Pierre Sorlin (reduce da una pubblicazione espressamente dedicata al tema, *I figli di Nadar. Il "secolo" dell'immagine analogica*, Einaudi, Torino 2001), vero e proprio mentore della manifestazione, che ha sintetizzato le fasi salienti di questo affascinante fenomeno gravido di innumerevoli risonanze interdisciplinari non senza infliggere qualche provocatoria stilettata ad uno dei più vetusti capisaldi della riflessione teorica, quello che ha individuato nel "movimento" il discrimine tra cinema e fotografia.
Sorprende positivamente la scelta di inaugurare il programma con la proiezione, in successione, di *The Cameraman* (1928) di Buster Keaton e Edward Sedgwick (con un efficace accompagnamento musicale dal vivo, a cura del "The Original Kletzmer Ensemble") e di *Film*, leggendario cortometraggio d'avanguardia realizzato nel 1966 da Samuel Beckett e Alan Schneider che ha per protagonista proprio Keaton, alla sua ultima apparizione cinematografica (morirà, settantenne, nello stesso'66) dopo il lungo oblìo seguito all'avvento del sonoro. Assumere proprio Keaton come icona di un ragionamento sul voyeurismo (cinematografico, certo, ma anche, più generalmente, legato alla totalità delle arti visive cosiddette "meccaniche") significa valorizzare, retrospettivamente, lo straordinario potenziale metalinguistico che, nello specifico riferimento alla dialettica tra la pretesa restituzione integrale della realtà e i margini di manipolazione rivendicati dall'artista, proprio nel succitato lungometraggio del '28 raggiunge punte di consapevolezza teorica di disarmante modernità.
Le due giornate successive sono state scandite dall'avvicendarsi delle due principali retrospettive. La prima ha proposto un'antologia delle più significative "incursioni" cinematografiche di alcuni tra i più autorevoli protagonisti della fotografia internazionale del Novecento. La seconda ha dedicato un omaggio all'opera di William Klein, fotografo e regista americano tra i più eclettici e prolifici del dopoguerra. L'antologia, a sua volta, è stata strutturata in due parti: la prima, inaugurata dal celeberrimo corto *Manhatta* (firmato a quattro mani, nel 1921, dal fotografo Paul Strand e dal pittore modernista Charles Scheeler), a detta di molti il primo film sperimentale americano (per la sapiente trasfigurazione dell'iconografia urbana degli anni Venti in un sontuoso repertorio di forme geometriche ai confini con l'astrazione), ha allineato alcune preziose testimonianze della transizione dal cinema di intonazione lirica e poetica insistentemente perseguito e praticato negli anni Trenta (come, ad esempio, *H2O* e *Surf and Seaweed*, di Ralph Steiner, due straordinari film astratti realizzati semplicemente dettagliando l'infinita gamma di variazioni formali e luministiche subite da elementi naturali a contatto con le superfici mobili e riflettenti dell'acqua) alla produzione che vide accomunati gli stessi protagonisti di quella stagione da un impegno più scopertamente politico, sociale (*Heart of Spain*, di Strand e Leo Hurwitz, reportage sulla vigorosa risposta della solidarietà popolare alle drammatiche emergenze della Guerra di Spagna, ma anche *Le retour* di Henri Cartier Bresson, sull'"odissea" del rientro a casa dei prigionieri deportati nei campi di concentramento, all'indomani della sconfitta della Germania) e persino propagandistico (*The City*, dello stesso Steiner, vera e propria apologia delle Garden Cities, la soluzione prospettata dall'urbanista Lewis Mumford per alleviare la congestione insalubre ed esplosiva delle metropoli all'indomani della disastrosa crisi del '29). La seconda parte si è aperta con *Pull My Daisy* (1959), vero incunabolo del cinema *underground*, firmato dal fotografo Robert Frank con la collaborazione del pittore Alfred Leslie e dello scrittore Jack Kerouac, oltre che con l'amichevole partecipazione, in veste di attori improvvisati, di alcuni protagonisti della *Beat Generation* (i poeti Allen Ginsberg, Gregory Corso e Peter Orlovsky). Ad esso è seguito un altro corto di Frank, *Life Dances on...* del 1980 e due reportages del regista/fotografo Raymond Depardon, *Reporters* e *San Clemente*, intenso ritratto, quest'ultimo, dell'umanità dolente ed emarginata confinata nell'omonimo manicomio veneziano.
Di Klein, alcune preziose testimonianze della grande varietà di esperienze che lo hanno visto protagonista in oltre quattro decenni di attività: dal corto sperimentale *Broadway by Light* (1958) al documentario *Mohammad Alì, the Greatest* (1974), imprescindibile pietra di paragone del successivo film di Leon Gast; da *The Model Couple*, geniale e quasi profetica anticipazione satirica dell'intrusione del pubblico nel privato che ha decretato l'allarmante involuzione (etica ed estetica) dei nostri palinsesti televisivi a *Qui êtes-vous Polly Magoo?*, altrettanto caustica e spietata radiografia della spersonalizzazione inflitta al soggetto contemporaneo dalla "società dello spettacolo".

Giovanni Di Vincenzo

William Klein

Garth Ennis e il futuro del fumetto americano

Può sembrare azzardato definire Garth Ennis l'equivalente fumettistico di Quentin Tarantino, ma nell'opera dello sceneggiatore nord irlandese appaiono evidenti punti di contatto con l'autore di *Pulp Fiction*. Ad unirli vi è lo stesso uso del linguaggio sboccato e quotidiano, il gusto per il pastiche e per l'umorismo nero e, soprattutto, la voglia di giocare con i generi e i miti della cultura popolare contemporanea. Non ultimo vi è il fatto che da un anno a questa parte si parla con insistenza di una trasposizione cinematografica di *Preacher*, il lavoro più corposo, avvincente e originale di Ennis.
A soli vent'anni (è nato il 16.01.1970) Garth Ennis, ultimo di una lunga serie di autori provenienti dalle isole britanniche impiegati nelle grandi major fumettistiche americane come Alan Moore, Neil Gaiman o Warren Ellis, è assunto dalla Vertigo, storica sezione della DC Comics. Dopo i primi lavori pubblicati in patria sulla rivista «2000AD» della Fleetway, si presenta all'esigente pubblico americano con il difficile compito di sostituire il connazionale Jamie Delano alla sceneggiatura di *Hellblazer*. La sua prima storia con questa testata è il piccolo capolavoro disegnato da William Simpson intitolato *Dangerous Habit* (Abitudini Pericolose, edito in Italia in volume da Magic Press). In esso Ennis fa sprofondare il protagonista John Constantine – uno "stregone" dei nostri giorni, dedito alla pratica della magia nera e creato da Alan Moore – in una crisi affettiva-esistenziale e lo pone davanti ad un'imminente morte per cancro ai polmoni, pesante eredità delle innumerevoli *Silk Cut* che pendono dalle sue labbra in ogni vignetta. Sul personaggio di Constantine iniziano a delinearsi le caratteristiche dell'eroe ennisiano: cinico, anarchico, dominato da un senso di autodistruzione che lo porta a calcare i più bassi gradini della scala sociale finendo imprigionato nei suoi vizi (si sa: bacco, tabacco e venere...). Capace di affrontare i più grandi avversari e pericoli, ma non in grado di mantenere salda un'amicizia o una storia d'amore, è un personaggio maledetto, un autentico antieroe, che sopravvive mentre giorno per giorno le persone a lui care muoiono a causa dei numerosi antagonisti. Nei quarantatre numeri di *Hellblazer* la scrittura e la *verve* creativa di Ennis si manifestano nel gusto per il grottesco e nei momenti *splatter* e violenti, rappresentati con umorismo nero tipicamente britannico. Si aggiunga a questo un'irriverente rivisitazione dell'universo religioso e una messa alla berlina di ogni forma di potere e si capirà come i diversi fumetti sceneggiati da Ennis abbiano vita difficile nell'America benpensante.
Ennis, in *Hellblazer*, riesce nel difficile compito di alternare storie straordinarie (sfide contro demoni, ecc.) con storie minimaliste nelle quali gli avversari da affrontare si chiamano etilismo, malattia, tossicodipendenza, povertà, razzismo. Tutti temi che Ennis riesce a trattare senza inutili pedanterie e falsi moralismi, rappresentandoli in maniera essenziale e diretta, senza lasciare speranza di salvezza e redenzione in un mondo malato nessuno può guarire ed i personaggi sembrano compiaciuti della loro difficile situazione. In queste storie l'importanza dei rapporti interpersonali, idealisticamente sublimati nel tentativo di una convivenza sociale tra le parti antagoniste che si combattono in una Belfast devastata (terra natale dello stesso autore ritratta con sguardo malinconico) e nell'invito a un amore finalmente sincero fra i singoli, è quasi sempre agitata come valore a cui diventa difficile tendere. È sulle pagine di questo fumetto che Ennis trova un totale affiatamento con il suo connazionale Steve Dillon, cui spetta il compito di materializzare le sue deliranti storie con un tratto pulito ed elegante, essenziale, ma anche in grado di prestare la massima attenzione alla mimica facciale dei personaggi.
Dopo il successo di *Hellblazer*, Ennis ottiene carta bianca per la creazione di una serie tutta sua. Nasce così, sempre per la DC/Vertigo, *Preacher*, ed è con questo originale e coraggioso fumetto che Ennis ottiene il grande, inaspettato successo. *Preacher* vede la luce nel 1994 e termina nel 2000, per un totale di sessantacinque numeri mensili, interamente sceneggiati da Ennis e disegnati da Dillon: una simile unità dell'opera è un fatto insolito per la produzione americana. *Preacher* racconta la storia di Jesse Custer, un giovane predicatore texano nel cui corpo trova rifugio Genesis, un'entità ultraterrena frutto dell'amore tra un angelo e una "diavolessa". Questa presenza all'interno del suo corpo dona a Jesse il potere del Verbo – una voce alla quale non si può evitare di obbedire – ed un'incredibile rivelazione: Dio "ha lasciato", è fuggito dal Paradiso, venendo meno alle sue responsabilità di Creatore, e vaga per la Terra. Custer, assieme alla fidanzata Tulip e a Cassidy – un vampiro irlandese alcolizzato e amante dei Clash –, intraprende un viaggio attraverso gli Stati Uniti per trovare Dio e chiedergli spiegazioni. Ma la potente setta del Graal e il Santo degli Assassini – un pistolero che ha ucciso il diavolo e preso il suo ruolo – danno la caccia a Genesis ed al terzetto. I tre protagonisti sono un autentico attante collettivo: ogni volta che è possibile si abbandonano alla sbronza, alle Marlboro, alla baldoria, alla violenza, al sesso e al linguaggio colorito. Gli antagonisti sono autentiche personificazioni di stereotipi culturali, e la loro amoralità caricaturale è rappresentata dall'ampia gamma di depravazioni sessuali a cui sono portati. Il potere corrompe e rende grotteschi, a scapito del sano sesso selvaggio praticato da Tulip e Custer, un tipo di coppia rara per il fumetto contemporaneo americano, capace di attraversare ogni storia con la sua travolgente vicenda d'amore. *Preacher* è una *risemantizzazione* dei miti di ieri e di oggi. Nulla sfugge: dalla Bibbia ai fumetti supereroistici, dalla figura del vampiro ai *topoi* del cinema d'azione, dalla storia irlandese al suicidio di Kurt Cobain: tutto viene prelevato, riadattato o dissacrato. Ennis è a suo agio con l'epica western, e non esita ad inserirla in una storia che sfiora l'horror e l'*hard boiled* facendola al contempo vivere *on the road*, nel tentativo di far svolgere ai suoi personaggi la missione che ha ossessionato la storia dell'umanità: la ricerca di Dio.
Se il Santo degli Assassini è uno spietato pistolero, John Wayne è l'amico immaginario del protagonista e sembra essere l'unico portatore di una morale in un mondo nel quale ogni figura autoritaria è messa alla berlina o distrutta. Anche la trascendenza non trascende: Dio è fuggito, il diavolo è morto, così come il cardinale bulimico a capo della setta del Graal, e chi ne ha usurpato il potere subisce un'irriverente mutilazione fisica durante ogni sua sortita.
Uno degli aspetti strutturali più importanti di *Preacher* è l'uso elastico del tempo, con un continuo susseguirsi di ellissi e *flashback* che rilanciano la storia, mantenendo viva l'attenzione del lettore e negando una conoscenza complessiva degli eventi. La lettura è resa veloce dal linguaggio gergale e dalla totale soppressione dei *balloon* di pensiero. In questo modo i personaggi dicono quello che pensano e la sola mimica facciale ha il compito di far trasparire i loro sentimenti.
Il movimento stesso sembra nascere, piuttosto che da un disegno molto statico, dalla velocità dello sguardo nel saltare da una vignetta all'altra. L'immagine è frammentata ed utilizza, per passare da un piano all'altro e per gestire in modo agile ed efficace il rapporto tra i personaggi e l'ambiente circostante, ogni piano dell'inquadratura cinematografica ricorrendo ad un espediente grafico simile alla zoomata. La rigorosa divisione in vignette permette un frequente gioco tra il tempo di lettura e quello della storia, il quale si concretizza nella creazione di gag visive basate sulla reiterazione di immagini uguali. Infine, è l'ironia che dà il tono a questo fumetto, proprio per-

ché riesce a strappare una risata colpevole dalle situazioni più violente ed estreme. Nell'opera, fra le più impegnative di Ennis, risaltano appieno tutti gli stilemi tipici della scrittura dello sceneggiatore, compresa l'ossessione iconografica per una particolare caratteristica fisica dei personaggi: la mutilazione degli occhi. Probabilmente questa predilezione di Ennis per le bende deriva dal personaggio guercio interpretato da John Wayne ne *Il Grinta*, film più volte citato nel fumetto. Gli occhi sono lo specchio dell'anima e lo sguardo cieco, nascosto da bende, occhiali scuri o cicatrici dalle forme strane, è il riflesso di un'anima ugualmente piagata. Dio si vendica di Custer strappandogli l'occhio sinistro, mentre lo sguardo del vampiro Cassidy deve restare celato agli occhi del lettore. Solo lo sguardo e l'anima di Tulip sono integri, limpidi e ben visibili.
Negli anni dedicati a *Preacher* Ennis ha continuato a lavorare a numerosi progetti e miniserie, affermandosi come uno degli sceneggiatori più prolifici, richiesti e meglio pagati della scena fumettistica americana. Prima di dar vita a *Preacher* aveva sostituito il britannico Alan Grant nella scrittura di *The Demon*, sulle cui pagine Ennis ha creato il personaggio di Hitman, un violentissimo killer professionista che avrà l'onore di comparire in una serie semidemenziale tutta sua pubblicata dalla DC Comics e disegnata da McRea. In essa Ennis rende un manifesto omaggio al cinema di John Woo, riprendendone l'impianto narrativo e creando un personaggio secondario dalle sembianze di Chow Yun-fat. Ecco allora un universo popolato da personaggi improbabili e supereroi fuori dal comune (c'è chi ha lo sputo come super potere e chi salda sul malvivente sconfitto dei cani morti...), dove le sparatorie sono spettacolari e l'hard-boiled è portato all'estremo parodico, dal punto di vista della produzione fumettistica quanto di quella cinematografica.
Parallelamente a questi progetti, lo sceneggiatore irlandese ha intrapreso una breve collaborazione con il gruppo Image (quello di Tod McFarland e del supereroe Spawn), ha scritto la miniserie *Medieval Spawn/Witchblade* e ha creato il personaggio di *Darkness* – abbandonato però dopo pochi numeri – per la sezione Image/Top Cow guidata da Marc Silvestri. In un fumetto "per tutti" e con marcate limitazioni di linguaggio e di azione, Ennis riesce ugualmente a riempire le vignette di sangue e di allusioni sessuali, ma perde gran parte della sua originalità narrativa, specialmente a causa della scomparsa dei riferimenti religiosi. L'eroe di *Darkness* è un giovane, rampante mafioso, nonché dongiovanni, che corre il rischio di perdere la vita e il potere di creare dalla tenebra tutto ciò che desidera nel momento in cui metterà incinta una qualsiasi delle donne di cui si circonda. Non esistendo contraccettivi sicuri al cento per cento, il personaggio si trova ad affrontare grottesche e inaspettate difficoltà.
Oltre a creare nuovi personaggi, Ennis ha l'ambizione di riscoprire e riproporre i fumetti di guerra di gran moda in America negli anni Trenta-Quaranta e durante il periodo della guerra fredda. Il primo personaggio militaresco a subire il "restyling" ennisiano è stato, in una miniserie di quattro numeri disegnata da Kilian Plunkett per la DC Comics, il protagonista di *Unknown Soldier* (1997). Nato nel 1952 sulle pagine di «Star Spangled War Stories», si tratta di un soldato senza identità, presente con missioni "top secret" in ogni guerra: Ennis lo rappresenta ormai stanco, vecchio, deluso e frustrato nella continua ricerca di un proprio successore.
Tra gli altri numerosi lavori di Ennis meritevoli di menzione vi è inoltre la prima collaborazione con l'altro colosso fumettistico americano: la Marvel. Anche in questa occasione Ennis si è cimentato con un personaggio un po' arrugginito quale il Punitore, nato negli anni Settanta sulla scia del successo cinematografico de *Il giustiziere della notte*, interpretato da Charles Bronson. Il risultato è stupefacente e ironico: il Punitore è il protagonista di una miniserie di due numeri, nell'ambito della quale cerca di vendicare i membri della propria famiglia, vittime accidentali di uno scontro tra supereroi accaduto nei pressi di Central Park (laddove la serie originale di trent'anni prima metteva in scena lo sterminio di un nucleo familiare provocato dalla violenza di una guerra tra bande mafiose). Ecco quindi nascere *La morte dell'universo Marvel*, in cui alcune persone, rimaste mutilate a causa della troppa esuberanza manifestata dai supereroi e costituitesi in un'associazione, ingaggiano il Punitore per vendicarsi del danno subito commissionandogli l'uccisione dei responsabili della strage. Ma Ennis ha contribuito alla creazione di altre numerose miniserie quali *Bloody Mary* (che vede per protagonista una suora combattente), *Dicks* e *Pride and Joy*. Inoltre, si è anche cimentato, raggiungendo dei buoni risultati anche se compromessi dai limiti impostigli relativamente all'uso di un linguaggio verbale colorito e alla ideazione di scene di violenza, con eroi affermati e popolari del calibro di Batman (in «Legends of the Dark Knight» ha scritto una miniserie in tre parti dal titolo *Freakout*, iniziata nel numero 91) e di Judge Dredd.
Questa rapida (e inevitabilmente incompleta) carrellata sull'opera di Garth Ennis non può che concludersi con uno sguardo sulle sue attività attuali. Costantemente dedito alla scrittura di miniserie per il *Punitore*, nel marzo del 2001 ha avviato la nuova serie *Just a Pilgrim*, una vicenda ambientata in un futuro alla *Mad Max* con un'iconografia tipicamente western e un irriverente sottofondo religioso. Il protagonista è un guercio con l'occhio solcato da una cicatrice a forma di croce rovesciata; si comporta come un cowboy, ma è anche un po' predicatore e abbastanza cannibale. Insomma: una nuova versione di *Preacher*, che rischia di intrappolare Ennis in un cliché, o una possibile nuova grande opera?

Stefano Baschiera

Bibliografia essenziale
Preacher, in via di pubblicazione presso Magic Press
Hellblazer, Magic Press.
La morte dell'universo Marvel, Marvel Italia.
Hitman, voll. 1, 2, 3, Play Press.
Bloody Mary, Play Press.
Punisher, contenuta nei nn. 12-17 dei «Cavalieri Marvel», Marvel Italia.
Witchblade/Darkness, Marvel Italia.

«Io vago lungo le rotte stellari»

Capitan Harlock di Leiji Matsumoto

Anno 2977. Il nostro pianeta è diventato terra di conquista di una razza aliena, le Mazoniane, guidate dalla regina Raflesia. L'unico a rendersi conto del pericolo è il dottor Daiba, che viene però ucciso dalle nemiche durante il loro primo sbarco sulla Terra. Queste sono le battute da cui prende avvio *Capitan Harlock* (titolo originale: *Uchu Kaizoku Captain Harlock*), fumetto nato dalla fantasia del *mangaka* Akira Matsumoto. Tadashi Daiba, figlio del defunto professore, si unirà a Capitan Harlock e ai suoi compagni di ventura nella lotta contro le emissarie del pianeta Mazone (è chiara l'assonanza con le Amazzoni, mitiche guerriere dell'antichità), donne vegetali che, se colpite, bruciano come carta.
Dopo una prima, sofferta pubblicazione nel 1993 per i tipi della Granata Press, il

fumetto è ripubblicato in Italia nel 2001 dalla Planet Manga, e i cinque volumi in cui è suddiviso rispettano la ripartizione della pubblicazione originale apparsa in Giappone nel 1977. Si tratta senza dubbio di una delle opere più famose dell'autore, talento straordinario con una spiccata attitudine per le storie fantascientifiche, disegnatore dal tratto inconfondibile ed attento curatore delle versioni animate dei propri *manga*. Nato nel 1938 nella cittadina giapponese di Kurume, figlio di un ufficiale delle Forze Aeree Imperiali, Matsumoto sceglie ben presto di firmare i propri fumetti con lo pseudonimo Leiji, ossia Guerriero Zero, uno dei nomi che usavano i piloti nipponici durante la seconda guerra mondiale: questo la dice lunga sulla sua passione per il filone militare, per i mezzi volanti in particolare. Scegliendo questo pseudonimo, Matsumoto rende omaggio ad una parte della storia militare del suo paese, ma al tempo stesso se ne allontana: come molti protagonisti dei suoi *manga*, pur rimanendo legato alla violenza della guerra, porta avanti ideali profondamente ecologisti e antimilitaristi.

Capitan Harlock fa parte di un microcosmo creato negli anni, in cui le vicende si incrociano e i personaggi si ripropongono, e ne rappresenta il tassello più poetico e romantico, perennemente velato da una tristezza di fondo. Il protagonista appare qui per la prima volta con le caratteristiche fisiche e morali che ne diventeranno la cifra distintiva: il bel volto malinconico attraversato da una cicatrice, l'occhio bendato, il mantello nero e il teschio bianco sul petto sono le insegne di lealtà verso la Terra, minacciata dalla forza aliena. Harlock è un vero e proprio eroe che mostra senza vergogna il suo lato più umano: piange in diverse occasioni, non insegue ciecamente la vittoria e sa ritirarsi al momento opportuno per conservare le forze e colpire in seguito con rinnovato vigore.

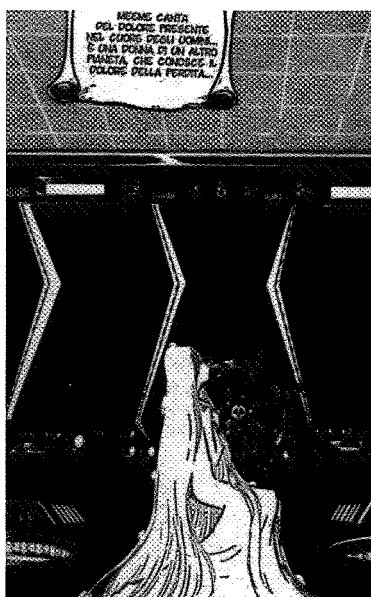
I personaggi che accompagnano il pirata nella sua avventura sono parimenti eroici: il giovane Tadashi; Yuki, brava navigatrice e saggia consigliera; l'enigmatica aliena Meeme; Yattaran, comandante in seconda e appassionato di modellismo; Zero, medico di bordo, gran bevitore di *sakè*, accompagnato dal gatto Mew (a questi ultimi due è affidato il compito di sdrammatizzare la vicenda, con veri e propri intermezzi comici); ed infine, l'astronave stessa. L'Arcadia ricopre infatti un ruolo fondamentale, in quanto è la materializzazione del coraggio del suo capitano: creata per volontà di Tochiro Oyama (amico fidato di Harlock, scomparso al tempo della narrazione), è un meccanismo sofisticato e dotato di coscienza che agisce di propria volontà e segnala il pericolo. Dal punto di vista figurativo, essa riassume al meglio la felice unione tra passato e presente che permea tutto il *manga*: a poppa conserva le vestigia di un antico vascello pirata (compreso il Black Jack, che sventola al suo esterno), mentre il resto è modellato sulle corazzate giapponesi della seconda guerra mondiale. Al suo interno, le forme circolari (i segnalatori di posizione nella plancia di comando, il timone circolare di legno, i tre grandi oblò nel pavimento) si alternano a forme lineari, più futuristiche, specialmente nella sala del computer centrale.

Personaggi ed ambienti sono disegnati con un tratto che preferisce suggerire, anziché ritrarre fedelmente, la realtà: nell'astronave dominano le atmosfere cupe, mentre fuori prevale il buio dello spazio, spezzato dall'apparizione di galassie e pianeti.

Degno di nota è il ricorso a un modello femminile che l'autore applica quasi indistintamente alle sue eroine: Raflesia è in tutto e per tutto simile a Kira, la Regina dei Mille Anni dell'omonimo *manga*, longilinea e dai lunghissimi capelli biondi; anche il personaggio di Meeme riprende tale modello, ma con una variazione: la tristezza insita in lei è comunicata tramite gli inquietanti occhi senza pupille.

Il ritmo narrativo alterna pause romantiche a scene vivaci, grazie alla forma trapezoidale delle vignette, le cui dimensioni variano di continuo: spesso, nella stessa tavola, vignette ad andamento orizzontale si alternano a vignette ad andamento verticale, o si accostano a vignette più grandi, che ritraggono scene di battaglia, visioni di pianeti o l'Arcadia in navigazione, in modo da dare varietà e movimento al procedere della narrazione. La varietà e il movimento della disposizione delle vignette, inoltre, rispecchiano la direzione della scrittura giapponese, tradizionalmente disposta su colonne orientate da destra a sinistra, che si leggono dall'alto verso il basso, oppure su righe orientate da sinistra a destra. Ciò che a noi occidentali appare come un mezzo per tenere alta l'attenzione del lettore in realtà, in parte, affonda le sue radici nelle consuetudini della cultura giapponese.

Il fumetto termina con un finale aperto, poiché Matsumoto ama lasciare sospese le sue storie: l'unico incontro tra Harlock e Raflesia avviene in un *saloon* nel pianeta Heavy Meldar (atmosfere *western* si innestano sulla fantascienza e su suggestioni piratesche), ma ciò non porta ad un confronto diretto, né ad un chiarimento. Si prefigura un nuovo scontro tra l'Arcadia e Mazone, ma alla fine sembra che il fronteggiarsi dei due antagonisti sia un espediente per sottolineare il desiderio di libertà e l'eroismo che anima entrambi: come dice Harlock, «la voce sommessa di questo mare infinito mi invoca e mi invita a vivere senza catene».

Teresa Cannatà

Capitan Harlock

Sesso insicuro.
Il cinema di Ralph Koenig

La storia delle pubblicazioni italiane dei fumetti di Ralph Koenig è lunga e tortuosa. La stessa cautela con cui la rivista «Linus» ha timidamente iniziato a dedicare a questo autore uno spazio fisso al suo interno dimostra tutta la diffidenza che il nostro Paese può avere nei confronti di un fumettista dalle tematiche esclusivamente gay, nonostante questi sia riconosciuto in tutta Europa come uno dei migliori umoristi dai tempi di Schultz, e i suoi fumetti si trovino, in Austria, a fianco delle pubblicazioni Disney nelle librerie per ragazzi o nelle edicole delle stazioni.

Le prime apparizioni nostrane risalgono agli anni Novanta, quando la rivista «Blue», allora dedita soprattutto a fumetti di contenuto erotico, pubblicò a puntate *Zitronenroellchen*, una splendida raccolta di sketch umoristici, nonché, direttamente in volume, estratti dalla serie *Konrad und Paul*, vita quotidiana di una coppia gay le cui avventure continuano tuttora nella produzione dell'autore. Nel 1995 venne distribuito nelle sale italiane dalla Cecchi Gori *Tutti lo vogliono* (*Der Bewegte Mann*, 1994), film sceneggiato da Koenig partendo da due suoi lavori: *Der Bewegte Mann*, tuttora inedito nel nostro Paese, e *Pretty Baby*, fumetto che farà la sua comparsa sulle pagine di «Linus» soltanto nel 2000, anno in cui la casa editrice Mare Nero edita nelle librerie *Il Condom Assassino*, l'altra e più interessante opera del nostro ad essere trasposta sullo schermo.

Il film *Kondom des Grauens* (*Killer Condom*), anch'esso sceneggiato da Koenig per la regia del misconosciuto (almeno in Italia) Martin Walz, venne realizzato nel 1996 e distribuito in tutto il mondo dalla Troma, la famigerata (malfamata?) e "svergognata" casa di produzione e di distribuzione americana consacrata all'*exploitation* più forsennato e demenziale. Proprio grazie ad un accordo distributivo tra la stessa Troma e la rivista italiana «Nocturno» il film riuscì, nel 2000, a fare la sua fugace apparizione nelle edicole italiane nelle quali crediamo sia ancora in qualche modo reperibile. Questo per dare un'idea non solo dell'orizzonte di fruizione che il film (e il fumetto) possono avere avuto, ma anche delle condizioni di produzione e del budget di cui può avere goduto il film, visto il genere di prodotti presenti nel catalogo della

Troma.
Nel fumetto *Kondom des Grauens* (1989) un preservativo fa stragi mutilando gli ospiti del malfamato motel newyorchese Quicky (letteralmente "sveltina"); sulle sue tracce uno sbirro da film noir, Mackeroni, gay superdotato e siciliano, ovviamente osteggiato dal resto della polizia. Subito si inizia a giocare con ascendenze cinematografiche: un prologo da horror di serie B (un "marchettaro" tossicodipendente torna a casa con il "mostro" dentro di sé), il carattere parodico dei titoli di testa (un film «Retro Goldwin Gayer» "diretto" – almeno nell'edizione italiana – da Ralph Koenig) e voce narrante del protagonista. Il tutto finisce per creare un cortocircuito tra i luoghi comuni del fanta-horror stile *Alien* e il genere noir, commistione che non era infrequente al cinema negli anni in cui il fumetto fece la sua apparizione – si pensi al pessimo *Detective Stone* (1992) con Rutger Hauer. Mackeroni peregrina nella fredda metropoli e l'effetto noir è garantito dall'idea di utilizzare riproduzioni in china di vere foto delle strade di New York, su cui si muovono i tondeggianti personaggi disegnati dall'autore. Nel suo vagare Mackeroni si consola con "ragazzi di vita" (con uno di essi, coinvolto nella vicenda, troverà l'amore); ha un primo scontro con il mostro che lo segnerà come in un battesimo del fuoco (in parte mutilato, giurerà vendetta); viene osteggiato dalle autorità, che credono assurdo il caso in un periodo in cui si spendono tanti soldi per incoraggiare la popolazione al sesso sicuro! Alla fine, l'investigatore riesce, con uno stratagemma degno del film di Ridley Scott, a liberarsi del mostro.
Nel seguito *Mackeroni: bis auf die Knochen* (1990) ritroviamo il nostro poliziotto alle prese con una serie di delitti nell'ambiente gay, opera di un misterioso sosia di attori porno che risucchia le proprie vittime lasciandone solo lo scheletro. In questo episodio viene privilegiata l'atmosfera del poliziesco, al punto che a Mackeroni viene affiancato un recalcitrante poliziotto eterosessuale che sarà costretto ad infiltrarsi in un locale omosadomaso (*Cruising* di William Friedkin, del 1980, viene citato esplicitamente nelle battute del dialogo!). Le indagini porteranno direttamente ai responsabili della creazione del preservativo assassino, che nel primo episodio rimanevano nell'ombra.

Punto di forza dei due fumetti è la quantità esorbitante di gag, una delle caratteristiche particolari della produzione dell'autore insieme alle "motivazioni" gay un po' didascaliche e a una misoginia piuttosto becera. Ma è soprattutto nella capacità di porre produttivamente in contrasto lo stile abituale tenuto da Koenig nei suoi fumetti con un soggetto e una narrazione dai tratti scopertamente cinematografici che è da ricercare l'originalità di questi due lavori. Gli *Schwulcomix* (letteralmente «fumetti finocchi», dal nome della rivista gay che per prima li ospitò) del nostro si sviluppano in una serie di vignette pressoché identiche per tipo di inquadratura, una sfilza di campi medi a sfondo neutro che ricorda la monotonia lineare delle *strips*. A garantire ritmo e velocità di lettura sono soprattutto piccoli particolari, come le espressioni del viso o le azioni compiute dai personaggi, sovrastati da *balloons* che recano copiose battute di dialogo. Ed è proprio l'opposizione fra questo stile pressoché unico e la necessità, trattandosi di una parodia di certi generi cinematografici, di introdurre piani che ricordano le inquadrature tipiche dell'horror e del noir – quindi campi lunghi di ambienti notturni metropolitani, dettagli ravvicinati e soggettive – a creare un effetto particolare e a rendere *Kondom des Grauens* e il suo seguito una delle opere più interessanti e divertenti del panorama fumettistico degli ultimi anni.

Koenig e Walz hanno voluto rispettare nell'adattamento filmico di *Kondom des Grauens* e *Mackeroni: bis auf die Knochen* le caratteristiche fondamentali della miniserie, soprattutto l'aspetto fanta-horror. Walz è infatti riuscito a coinvolgere per il design del "preservativo mannaro" nientemeno che H.R. Giger, l'artista responsabile delle fattezze della creatura ultraterrena che imperversa da antagonista in *Alien*, e l'efficacia del mostro, insieme al tono da commedia dell'intero film, è probabilmente ciò che ha attratto l'interesse della Troma e permesso al film di uscire dai confini della Germania. Ma l'estrema fedeltà del fumettista nello sceneggiare per lo schermo le proprie creazioni ha comportato una serie di scompensi: in primo luogo l'idea infausta, come per *Tutti lo vogliono*, di giungere ad un film di metraggio "regolamentare" a partire da due fumetti brevi semplicemente mettendoli in fila. Esaurito il primo episodio, il film prosegue col secondo, come si trattasse di due puntate successive di una serie televisiva, causando un grosso buco nel mezzo e obbligando a creare una continuità attraverso una pletora di inutili personaggi assenti dagli originali testi di partenza. Via libera quindi ad una macchiettistica Drag Queen innamorata di Mackeroni (che nel film è interpretato da Udo Samel, volto hanekiano in *Der siebente Kontinent* e *La Pianista*) e ad un personaggio politico dal nome eloquente (Dick Govern), inutile all'economia della vicenda. Sulla lunga distanza Koenig comprende male i tempi cinematografici e il film, nel suo insieme, è un guazzabuglio terribile, ma le gag riprese dal dittico su carta e quelle scritte apposta per il film tengono e lo rendono interessante: Walz ha avuto modo di restituire in maniera efficace i momenti migliori del fumetto ed è riuscito a destreggiarsi con i diversi "limiti del rappresentabile" del cinema (e del budget) schivando le esibizioni falliche presenti negli originali che avrebbero verosimilmente creato ulteriori problemi alla circolazione del film. Nonostante ciò, la regia è assolutamente anonima e dimostra che lo stile interessante e funzionale del fumetto, con l'alternanza già accennata di campi medi minimamente differenziati e inquadrature più particolareggiate e di taglio più elaborato, in un film si trasforma in regia piatta e normalissima. Mezzibusti parlano tra di loro finché, tra una gag o e l'altra, si va a citare *Psycho* o *Lo squalo*, con risultati simili a quelli ottenuti dal più prevedibile cinema comico all'italiana. Perfino i momenti di estrema misoginia risultano più irritanti, perché se i gorgonici mostri dei fumetti di Koenig una risata, seppur a denti stretti, la strappano, le donne vere del film rendono più evidente la stupidità dell'assunto. Resta un film divertente con alcuni elementi memorabili (preservativi, dentoni e vocina stridula sono fantastici); ma resta anche la speranza che l'autore, nei film successivi (*Wie die Karnickel* dovrebbe essere il prossimo), si faccia un'idea migliore dei tempi cinematografici e riesca a creare al cinema un universo originale così com' è riuscito a fare sulla carta.

Francesco Di Chiara

Kondom des Grauens

Schwulcomix

Scritto sul corpo

Carnera. La montagna che cammina di Davide Toffolo

«C'è chi nasce per insegnare, chi per fare il medico, chi per andare in bicicletta, chi per far ridere. Io sono nato per combattere, c'è scritto sul mio corpo, non l'ho deciso io». Tutti nasciamo con un'inclinazione o un talento, ma spesso è difficile riconoscerlo e doloroso assecondarlo. A volte le nostre forze non sono all'altezza delle potenzialità di cui disponiamo e può capitare che quelli che un giorno diventeranno doni invidiati siano per lunghi anni handicap insormontabili. Ne sanno qualcosa gli X-Men, ne sa qualcosa un orfano gracilino, vessato dai tutori e investito dalla responsabilità di essere un potente mago, ne sapeva qualcosa il friulano dal fisico colossale e dal carattere mite che rispondeva al nome di Primo Carnera. Non importa che Wolverine e Harry Potter non siano esistiti realmente e Carnera sia stato un uomo in carne ed ossa: il suo mito lo ha reso eterno come i migliori prodotti dell'immaginazione. Carnera è stato pugile e attore. Carnera è l'eroe dei fumetti disegnati nel 1947 da Tristano Torelli e Mario Uggeri. Carnera è immortale.
Partendo dal mito universale e dalla mitologia familiare, nella quale Carnera ricorre attraverso i ricordi di un nonno appassionato di boxe, Davide Toffolo ricostruisce la storia di un ragazzo di ventisei anni che attraverso il distacco dalla natia Sequals e lo sport diventa uomo. *Carnera. La montagna che cammina* (Edizioni Biblioteca dell'Immagine, Pordenone 2001) è definito dall'autore un «piccolo film tascabile». Esso è infatti visivamente ricco e complesso come un racconto cinematografico, accurato nelle ricostruzioni di ambienti e città ma dotato della libertà d'azione permessa dal disegno. Rendere condivisibili i prodotti della propria immaginazione in tempi relativamente brevi e con mezzi piuttosto semplici resta il più grande vantaggio del *cartoonist*. Se c'è bisogno di una luce particolare, di un effetto speciale, di una scenografia inconsueta o di un interprete intenso basta modellarlo con la stessa apparente facilità con cui siamo stati modellati e messi a vivere nel mondo. Non c'è dogma o telecamera digitale che possa scalfire il senso di onnipotenza che dà la creazione di un mondo di carta e inchiostro che riflette il pensiero del suo creatore, e non c'è dubbio che il mondo di Toffolo sia creato a sua immagine e somiglianza. Anche il suo Primo Carnera esce da questo mondo portando una testimonianza di vicende realmente avvenute, ma resta anche un riconoscibile abitante di un mondo zoomorfo e fantastico, in cui vita e morte, tristezza e euforia, speranza e scoramento si alternano e si scontrano con le stesse repentine trasformazioni del cielo primaverile o dell'animo di un adolescente che non trova – e non vuole trovare! – un punto di equilibrio tra sensazioni estreme e contrastanti. Nella prefazione di questo romanzo Davide Toffolo sottolinea di non essere un disegnatore realista: il suo interesse principale è la rappresentazione del carattere di Carnera, ma allo stesso tempo il suo fisico gigantesco e il sorriso radioso e aperto sono proprio elementi dell'indole, piuttosto che mere caratteristiche fisiche. I muscoli impensabili, la statura imponente e la fame pantagruelica sono tutt'uno con la determinazione a vincere. Ma tale volontà è resa umana dallo stupore con cui Carnera mostra se stesso alla folla in delirio, dalla sua riconoscenza per il pubblico che lo adora, dalla semplicità con cui accoglie nel suo camerino gli omaggi di Edoardo VIII, Chaplin, Douglas Fairbanks o Mary Pickford, insieme alla ferrea convinzione che un corpo atletico non è nulla quando è privo del sostegno di una mente salda. La risata di Carnera – gli occhi stretti, l'espressione resa radiosa dalla gioia profonda e inaspettata – accompagna il lettore dai giorni della fame a Sequals a quelli della gloria, che culminano nel titolo mondiale di boxe conquistato nel 1933. Ma accanto a queste esplosioni di vitalità e ottimismo c'è il Carnera dei combattimenti disegnato con le orbite nere, senza il luccichio di una pupilla vivace ed intelligente, simile ad una maschera, al simulacro di tutta la forza del mondo o all'archetipo erculeo che vince gli dei avversi e la condizione mortale, conquistandosi un posto nell'olimpo. L'autore osserva: «Le cose che ho raccontato, ripercorrendo l'epopea di una storia sportiva assolutamente documentata, quando non sono vere, sono verosimili e fanno capire il grande impatto, oggi si direbbe mediatico, di un personaggio che può essere considerato uno dei primi sportivi moderni». Non è un caso, allora, che la visione di Carnera sia d'ispirazione per i creatori di Superman. La sua grandezza d'animo è protagonista di alcune delle pagine più toccanti del libro: la visita alla madre dell'avversario Ernie Schaaf, morto di emorragia durante un combattimento. La donna piccina ed esile, con gli occhi nascosti dal nero buio del dolore, ricorda all'enorme uomo incolpevole della morte del figlio la mortalità dei pugili e dei giganti: la coscienza di quella mortalità è l'unica forza concessa agli uomini. Quella morte smilza e lieve che appare a Schaaf durante il combattimento, che appoggia la mano sulla spalla di Carnera, è l'ombra che accompagna gli uomini nelle grandi imprese e nei gesti meschini; è la musica di fondo della vita degli eroi ricordati e degli sconosciuti dimenticati; ed è infine l'ombra che sta per portare con sé un mondo ormai pronto per la seconda guerra mondiale. Ma anche nella pece della notte brilla la luce del sorriso di Carnera, restituito dal bianco e dal nero di un allegro ragazzo morto.

Anna Antonini

Carnera. La montagna che cammina

Carnera. La montagna che cammina

BMWeb Cinema.
Internet e lo spot d'autore

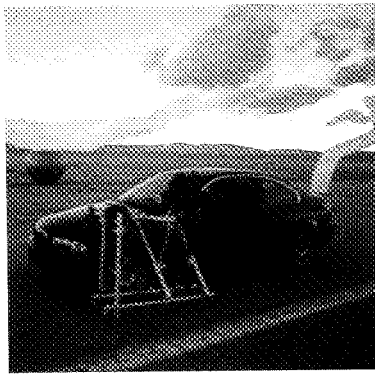
Negli ultimi tempi c'è un interesse nuovo ad animare il mondo della pubblicità, interesse che nasce dall'intenzione di proporre e sviluppare forme comunicative inedite, ricche sì di messaggi propriamente commerciali, ma molto efficaci anche sul piano della spettacolarità (per l'unione di *réclame* e di intrattenimento) grazie soprattutto all'enorme ventaglio di opportunità fornito da internet. Questa tendenza si sta diffondendo velocemente presso numerose agenzie di telecomunicazioni, ma anche tra le aziende più tradizionali, e il fenomeno lascia presagire un futuro molto roseo per questo settore.
Numerose ricerche statistiche divulgate negli ultimi mesi da fonti accreditate hanno dimostrato la profonda mutazione intervenuta nella rete, mutazione che vede il web configurarsi sempre più come una realtà rivolta al commercio elettronico. La raccolta pubblicitaria in rete avviene attraverso il *banner*, un vero e proprio manifesto elettronico. Il *banner* è un'immagine statica o animata con misure standard di 460x60 pixel posta all'interno di una pagina web e destinata a visualizzare un messaggio pubblicitario. Ad ogni banner viene associato un link alla pagina web del sito pubblicizzato.
Il settore pubblicitario, dunque, in continuo rinnovamento, trae nuovo vigore insinuandosi nel grande palcoscenico di internet: a volte barbaramente, con slogan colorati che lampeggiano e disturbano la fruizione dell'utente, impegnato a leggere notizie su tutt'altro. Altre volte uno spot, sfruttando le molteplici potenzialità del web come canale privilegiato, arriva a farsi intrattenimento, riuscendo ad invertire l'atteggiamento sbadato degli abituali visitatori di internet e creandone degli altri. Sembrano ormai lontani, insomma, i tempi in cui uno spot aveva come obiettivo primario quello di imporre il prodotto attraverso strategie pubblicitarie che ne esaltavano solo le intrinseche qualità. Ora, il "come" sorprendere il potenziale acquirente è diventato prioritario. Nel senso che il messaggio pubblicitario e l'idea narrativa rimangono certamente elementi importanti di uno spot, ma a questi si aggiungono altre componenti in grado di cambiare l'atteggiamento dello spettatore che quotidianamente subisce la pubblicità, specialmente in televisione. Sul web la ricerca mirata del fruitore diviene centrale, poiché il sistema stesso su cui si fonda internet ragiona per target ben definiti. Ogni sito è appositamente pensato, ideato e realizzato per fasce d'età, stili di vita, professioni e interessi specifici di una certa categoria di visitatori. Ecco dunque perché uno spot in rete ha molte più possibilità di essere visto, diffuso e di conseguenza essere maggiormente efficace. L'obiettivo, oggi, è quello di realizzare video pubblicitari in cui il gusto artistico delle immagini, il jingle originale ed intelligente del messaggio, le scelte autoriali effettuate da un regista affermato, nonché l'impiego della più avanzata tecnologia disponibile e il largo uso di effetti speciali del grande cinema, fanno di questi nuovi spot pensati per internet piccole opere cinematografiche che, sfruttando le alte velocità di connessione, trasformano la pubblicità online in "Web cinema".
Tra quanti hanno praticato con buoni risultati questa nuova politica commerciale si distingue senz'altro la casa automobilistica BMW, che ha realizzato un sito raffinato dove è possibile assistere alla proiezione di ben cinque cortometraggi d'autore. Si tratta di veri e propri minifilm digitali, realizzati dai registi John Frankenheimer, Ang Lee, Wong Kar-Wai, Guy Ritchie, Alejandro Gonzalez Inarritu. Autori lontani per nazionalità e stile cinematografico, dunque, ma tutti coinvolti nella serie chiamata *The Hire*, prodotta dall'agenzia multimediale Anonymous Content. Questa compagnia di Los Angeles, guidata da Steve Golin (produttore di *Being John Malkovich*), ha attuato tale progetto con un elevato investimento pubblicitario che ha permesso la creazione di un sito ricco non solo di informazioni dettagliate sulle vetture BMW in produzione, ma anche di notizie sui registi coinvolti nell'operazione e sulle loro opere (*backstage* e *making of*), il tutto corredato da un'ampia galleria fotografica.
David Fincher, regista di *The Game*, *Seven*, *Fight Club* e *Panic Room*, è l'executive producer che, fiducioso nelle potenzialità dei film in digitale, ha dato vita ad un progetto estremamente audace il cui il successo è dovuto principalmente alle scelte dei registi e degli sceneggiatori nonché all'alta tecnologia impiegata.
La serie *The Hire* – Il nolo – ha come filo conduttore "il pilota", l'attore inglese Clive Owen, un enigmatico autista che ritorna in ogni film a bordo di un'auto diversa, con il compito di condurre in salvo il suo "problematico" passeggero. Gli vengono affidate missioni estremamente delicate che arrivano a creare situazioni di estremo pericolo per la sua incolumità. Ma l'abile driver, per fortuna, può contare sulla semplicità di guida, sulla funzionalità e, principalmente (dal momento che questo è il messaggio sul quale la serie insiste maggiormente), sulla sicurezza dei modelli BMW.
Ogni film della serie *The Hire* è inoltre accompagnato da una *sub story* misteriosa che scorre in filigrana rispetto al racconto principale. Si tratta di altri cinque piccoli cortometraggi della durata di un minuto circa l'uno, tutti diretti dallo stesso regista Ben Younger e scritti dagli sceneggiatori Joe Sweet e David Carter: *The Car Thief and the Hit Man*, *The Hit Man and the Investigator*, *The Investigator and the Man in Tan Jacket*, *The Man in the Tan Jacket and the Hotel Maid*, *The Motel Maid and the Package*. Questi i titoli, e dagli stessi si può capire che c'è più di un collegamento tra di loro (facendo tutti parte di una stessa complicata storia).
Ora analizziamo nel dettaglio i film della serie *The Hire*.

Ambush di John Frankenheimer

Nel buio della notte, lungo un'autostrada senza pedaggio, un furgone insegue la BMW 740 a bordo della quale Clive Owen trasporta un commerciante apparentemente inoffensivo interpretato da Tomas Milian. Quando il furgone affianca l'auto, alcuni uomini armati e mascherati si sporgono dalle porte scorrevoli minacciando di sparare se l'autista non consegnerà il suo passeggero (probabilmente si tratta di un contrabbandiere in possesso di una ventiquattrore piena di diamanti). Al conto alla rovescia del cecchino il pilota risponde con la fuga, che scatena un drammatico inseguimento.
Questa "imboscata" è dunque, a tutti gli effetti, un action-crime movie incentrato su un inseguimento, genere in cui Frankenheimer ha dato in molti film prova della sua maestria (si pensi, per esempio, a *Ronin*, scritto da Andrew Kevin Walker, sceneggiatore di *Seven* e *Sleepy Hollow*). L'incipit crea subito nello spettatore il senso della minaccia incombente: nelle prime immagini si vede l'auto che procede a velocità sostenuta; successivamente, una ripresa all'interno si sofferma su alcuni dettagli (la paura sul volto del passeggero, che stringe forte a sé la preziosa valigetta); infine, a questi passaggi descrittivi, sapientemente funzionali al clima di attesa, subentrano le pirotecniche prestazioni

del pilota. Per tutta la durata del cortometraggio non compare la musica, e l'unica colonna sonora sono gli spari, le accelerazioni e le decelerazioni repentine delle auto in corsa. Su questo spartito di note stridenti le riprese interne ed esterne all'auto sono montate assecondando il ritmo frenetico della guida di Clive Owen.

Chosen di Ang Lee

Sempre di notte, il pilota arriva sulla banchina di un cantiere navale di New York dove riceve in consegna un passeggero alquanto insolito e misterioso, un piccolo monaco tibetano interpretato da Mason Lee (figlio del regista). Il viaggio verrà "movimentato" da alcune auto pirata che, strada facendo, tenteranno di impadronirsi del ragazzino.
Il film, scritto da David Carter, crea una suggestione misteriosa già nella presentazione dei personaggi, avvolti in una luce velata dai fumi delle navi attraccate nel porto. La sirena di una nave amplifica l'arrivo delle auto minacciose, che puntano i fari verso l'auto su cui si trova il bambino. La tensione viene ulteriormente amplificata con il passaggio dai piani lunghi delle prime inquadrature a piani sempre più ravvicinati (dettagli stretti di occhi, mani e specchietti retrovisori).
La coreografia armoniosa delle auto in corsa ricorda le eleganti acrobazie messe in scena ne *La Tigre e il Dragone*: qui le auto, come fossero corpi, inscenano una danza-duello al ritmo di una musica suadente e raffinata che sembra intonare una canzone dal titolo "comprami". L'uso di numerose telecamere montate esternamente alle auto consente audaci punti di vista sulle vertiginose accelerazioni dell'inseguimento.
"Chosen", nella lingua del buddha, significa il predestinato, e in questo caso il termine non si riferisce solamente al giovane monaco, ma anche al driver e alla sua auto, che rimangono illesi nello scontro. Il pilota, infatti, si fa solo un graffio curabile con un simpatico cerotto (sul quale è riconoscibile l'inconfondibile icona dell'Incredibile Hulk).

The Follow di Wong Kar-Wai

L'inseguimento che dà il titolo al cortometraggio è questa volta intrapreso dallo stesso Clive Owen, assoldato da un marito geloso (un attore molto potente e famoso, interpretato da Mickey Rourke) per pedinare la sua giovane moglie (l'attrice Adriana Lima). Il pilota segue la misteriosa donna a bordo di un'elegante decappottabile in tutti i suoi spostamenti, senza mai avvicinarla direttamente, ma osservandola e immaginando cosa quella donna infelice possa nascondere.
I movimenti di macchina seguono sinuosamente le due auto in corsa, mentre l'azione quasi al ralenty (scandita da una melodia melanconica) enfatizza l'alone di mistero e ambiguità di questa piccola storia scritta da Andrew Kevin Walker (*Seven, Sleepy Hollow*), così lontana dalle altre della serie in cui, invece, la musica, l'azione e il montaggio sono più concitati. La voce fuori campo su sottofondo musicale e il montaggio alternato si armonizzano perfettamente e avvicinano questo *short* a un *noir* raffinato. La stessa fotografia ovattata, a tratti sgranata in sfumature fredde, caratterizza l'entrata in scena della donna misteriosa così affascinante e indefinibile. Il dialogo tra i due protagonisti è inesistente: viaggiano in due auto diverse come due entità sospese, e non si incontrano mai: lui vede lei, la segue in ogni suo spostamento, ma lei pare non accorgersi di nulla.
Il taglio introspettivo, l'atmosfera melanconica ricordano *Angeli perduti*, rivelando anche in questa microstoria la grande abilità dell'autore nel rappresentare ciò che il cuore non riesce a dire e la mente a dimenticare.

Star di Guy Ritchie

Madonna, nel ruolo di una pop star di pessimo carattere, uscendo da un hotel di lusso pretende per puro capriccio una vettura chiara e, dopo aver liquidato i suoi *bodyguards* con le loro tradizionali auto nere, sceglie come autista proprio Clive Owen, cui ordina laconicamente: «Portami ovunque». Il suo manager, preoccupato, ordina alla *security* di seguire l'auto senza mai perdere di vista la star. Anche i paparazzi le stanno alle calcagna, ma la vettura è troppo veloce per essere raggiunta. La cantante arriva indenne al concerto; un po' meno i suoi pantaloni rossi.
Il cortometraggio di Guy Ritchie (*The Snatch, Lock & Stock* e *Two Smoking Barrels*), scritto dallo stesso regista insieme a Joe Sweet, è una via di mezzo tra un videoclip e un film d'azione che, anche e soprattutto nei suoi eccessi, ha l'aria di non prendersi mai troppo sul serio. Una serie di espedienti esalta la velocità acrobatica dell'auto: sia tecnicamente, utilizzando delle rampe per aumentare l'altezza dei salti; sia giocando con il linguaggio cinematografico, per sperimentare punti di vista improbabili. L'uso di numerose telecamere fissate fuori e dentro la vettura, ma soprattutto su un autocarro attrezzato per seguire costantemente la BMW (come anche per *Ambush*), ha permesso questo gioco scatenato. Le note di una celebre canzone degli U2 scandiscono le performance dell'auto, commentano le brusche frenate e le rapide accelerazioni, e soprattutto, in un crescendo ironico, esaltano il senso di libertà indotto da una vettura che potrebbe anche... volare!

Powder Keg
di Alejandro Gonzàlez Inàrritu

In un paese dell'America Latina dilaniato da una non meglio precisata guerra civile, alcuni militari setacciano campi e villaggi rurali alla ricerca di un fotoreporter (l'attore Stellan Skarsgard) che ha scattato foto compromettenti al loro leader, un dossier che potrebbe far conoscere al mondo verità scomode sulle devastazioni in corso. Il giornalista, ferito e braccato, tenta di lasciare il Paese con l'aiuto di un pilota inviato in suo soccorso dall'ambasciata americana. Clive Owen riuscirà a eludere i sorvegliatissimi posti di blocco presidiati dai militari, e a condurre indenne il suo passeggero oltre confine.
Ambientato in uno scenario dittatoriale violento e credibile, questo *short* (girato in 16mm) adotta uno stile documentaristico per la messa in scena e conferma l'impegno civile che anima l'autore di *Amores Perros*, rivelazione del Festival di Cannes del 2001.
La fotografia sporca e l'uso della cinepresa a spalla, che con movimenti concitati spia, scova, ammonisce e testimonia soprusi e dolori di una guerra ingiusta, aumenta il realismo che permea i sei minuti del cortometraggio.
Il fuoristrada BMW è, al tempo stesso, protagonista della vicenda e fonte di informazione: le riprese claustrofobiche, quasi costantemente all'interno del veicolo, sottolineano il dramma di un fotografo di guerra che vive questo mestiere come una missione.
La colonna sonora si affaccia verso la fine del film, con un pianto che accompagna un uomo in viaggio verso la fine della sua vita.
Inàrritu è stato definito un Quentin Tarantino messicano, per il fatto di porre la violenza al centro dei suoi film. Ma anche dalla brevità di *Poweder Keg* è evidente che la violenza, nelle sue storie, è solo il necessario corollario della gravità di situazioni ritratte con grande partecipazione emotiva e partendo sempre dall'osservazione del reale. Ne emerge così lo scopo primario di informare e far riflettere; uno scopo molto lontano, anzi opposto, al semplice intrattenimento. L'autore, al suo primo cortometraggio, ha ricordato l'estrema libertà concessagli dalla compagnia, sia per quanto riguardava il soggetto che per i mezzi messi a disposizione.

Sonia Soldera

A VOLTE RITORNANO
SPECIALE ABELGANCE

Le Giornate del Cinema Muto
Sacile-Udine, 13-20 ottobre 2001

Napoléon vu par Abel Gance: epopea di una ricostruzione

La presentazione del *Napoléon vu par Abel Gance* al Teatro Nuovo Giovanni da Udine, in chiusura della ventesima edizione delle Giornate del Cinema Muto di Pordenone, costituisce una tappa fondamentale dell'estenuante ricerca della *version définitive* perduta di un film troppo trattato dalla ragion pratica del commercio e della distribuzione e sovente frainteso anche a causa delle numerose versioni che hanno fomentato disinteresse e avversione. La fatica connessa alla nuova ricostruzione di Kevin Brownlow ribadisce l'importanza non solo di aver strappato all'oblio del tempo un'opera che ha precorso ampiamente la storia del cinema, spingendo a risultati rivoluzionari le ricerche dell'estetica della visione, ma anche di aver ridato nuova e più coerente unità ad un film spesso liquidato come stucchevole *feuilleton*, trasudante retorica agiografica, e ignorato nel suo sostrato politico e filosofico più complesso.
Quando nel 1921 Abel Gance incontrò D. W. Griffith durante la campagna di promozione negli Stati Uniti di *J'accuse!*, era già un cineasta di rilievo del cinema francese e accarezzava l'idea – con tutta probabilità ne parlò a Griffith – di realizzare un film che costituisse per i francesi ciò che *The Birth of a Nation* rappresentava per gli Stati Uniti[1]. Gance vide concretizzarsi solo qualche anno più tardi il progetto di un film su Napoleone, quando, nel 1924, l'industriale russo Wengeroff e il miliardario tedesco Hugo Stinnes, che avevano fondato una loro casa di produzione, la Westi-Film, si interessarono al suo film e si resero disponibili ad intavolare le trattative, [illegible] indolori. Al Gance, [illegible] ingenuo, [illegible] delle vere ragioni per cui Stinnes gli raccomandava di esaltare le qualità [illegible] del condottiero – [illegible] trasportato dall'entusiasmo creativo per il suo nuovo progetto[2] – si contrappone, secondo quanto testimonia una lettera del 3 maggio 1924 inviata dal giovane regista a Charles Pathé (la Pathé era associata alla Westi-Film e vi aveva una partecipazione del 20%), un uomo recalcitrante, preoccupato per le polemiche, gli attacchi e la «ripercussione morale pericolosa e tendenziosa» che avrebbero potuto nascere in Francia, provocati dalla partecipazione produttiva di un tedesco dalle dichiarate simpatie nazionaliste[3].

Alla fine, Gance accettò. Ottenne massima libertà artistica, e, dopo tutto, solo quei consistenti finanziamenti tedeschi (il 50% del costo del film) gli permisero di dare avvio ad un'impresa di dimensioni titaniche. Questo non impedì peraltro a Hugo Stinnes di vedere ampiamente realizzato il suo disegno, come rimarca Jean Mitry, «di utilizzare il cinema, per sostenere, trasversalmente, la sua politica nazionalista e imperialista»[4].
[illegible] quando il film che venne [illegible] *Napoléon vu par Abel Gance* [illegible] luce il Théâtre National de l'Opéra di Parigi con i suoi trittici impressionanti: tre film che, sincronizzati e giustapposti, venivano proiettati su un unico schermo tre volte più grande di quello normale, costituivano il punto più alto delle innovazioni tecnologiche concepite e approntate da Abel Gance, il cui principio verrà fedelmente ripreso circa trent'anni più tardi col Cinerama. Questo sensazionale rinnovamento non era mai sganciato dal pensiero ossessivo, pur sotteso a tutta la rivoluzionaria concezione estetica di *Napoléon*, di un coinvolgimento del pubblico nella dimensione filmica. Sempre pervicacemente alla ricerca di una tecnica cinematografica che, imponendo uno stile innovativo, estrinsecasse le sue rivoluzionarie idee estetiche, Gance persegue l'unica condivisione da parte dello spettatore del dramma che si dipana, bidimensionalmente, sullo schermo. «Esso (lo spettatore) dovrà essere attore come lo è nella vita, e allo stesso titolo degli attori del dramma. La specificità della mia tecnica dovrà operare questa trasformazione psicologica, e il pubblico dovrà combattere insieme ai soldati, soffrire con gli oppressi, comandare con i capi, fuggire con i vinti, odiare, amare»[5]. La Polyvision, che all'epoca del suo concepimento e della sua prima realizzazione era chiamata semplicemente "triplo schermo", non era mai stata sganciata dalle esigenze di un linguaggio visivo che travalicasse i limiti ottundenti del quadro classico e venne messa a punto da Gance con André Debrie mediante utilizzo, in sede di ripresa, di tre apparecchi Parvo-Debrie sincronizzati e allineati insieme in senso orizzontale e verticale (anche se di fatto solo l'asse dell'orizzontalità venne alla fine utilizzato per *Napoléon*). Questa modalità di visione assumeva la valenza di veduta "panoramica" ampliando l'angolo visivo mediante congiunzione, in sede di proiezione, di immagini perfettamente sincrone e combinate. Ma la vera novità dell'invenzione del triplo schermo consisteva nella sua nuova e insolita accezione di visione multipla. Essa prevedeva, oltre all'accostamento di immagini diverse o identiche della stessa azione, che l'immagine centrale potesse essere affiancata, ai suoi lati, dalla stessa immagine invertita o da due immagini diverse che si [illegible] anche il [illegible] *La Roue*, e «doveva [illegible] di ornare la melodia con tutte le possibilità armoniche o di contrappunto offerte dagli accordi di tre immagini congiunte»[6]. In altre parole, di [illegible], finalmente, una sinfonia visiva. Oltre al triplo schermo, e con la stessa [illegible] di superamento delle limitazioni [illegible], Abel Gance utilizzò il [illegible]scope, un sistema di due lenti [illegible] della curvatura di 50 mm, atto ad aumentare, senza variazione della focale, di due volte e mezza la larghezza e di una volta e mezza l'altezza del campo visivo[7]. Inarrestabile spirito di pioniere, Gance si interessò inoltre all'aspetto del colore (e del rilievo), e con tutta probabilità lo sperimentò con l'intenzione di coniugarlo alla Polyvision: durante le riprese dell'Armata d'Italia, utilizzando una macchina da presa addizionale, sperimentò il Cinéglyphe, un processo derivato dai film a colore Keller-Dorian che utilizzava il principio delle immagini [illegible] per ottenere l'effetto della tridimensionalità, ma abbandonò ben presto il progetto per il timore che il colore potesse danneggiarne l'estetica del triplo schermo[8].
Fu una versione ridotta di tre ore e proiettata alla velocità (quella "originale" e filologicamente "corretta") di 20 fotogrammi al secondo che venne presentata al pubblico quella sera all'Opéra, accompagnata da un'orchestra sinfonica che eseguiva la partitura musicale composta per l'occasione da Arthur Honegger. Solo un mese più tardi la versione integrale di sei ore venne proiettata su schermo normale, per la stampa, nella sala L'Apollo di Parigi. Programmata inizialmente alla sala Marivaux dal novembre 1927, la versione più corta circolò poi nella provincia francese e in Europa, senza, salvo rare eccezioni, l'ausilio dello schermo tripartito (in realtà, secondo Roger Icart, lo spettacolo al Marivaux prevedeva una selezione degli episodi principali suddivisi in *matinée* e

soirée). Negli Stati Uniti andò anche peggio: la MGM ne presentò al pubblico americano un "estratto" di ottanta minuti. Uscito a ridosso delle sperimentazioni sul sonoro, che ne offuscarono l'importanza delle rivoluzionarie soluzioni visive, *Napoléon* ha sofferto di innumerevoli e sconsiderati smembramenti a causa della sua considerevole durata, dell'oggettiva difficoltà di installazione del triplo schermo, e della sua stessa natura di film strutturato in unità narrative separate, veri e propri episodi indipendenti. Concepita fin dal 1923 come monumentale evocazione in sei film (diventati otto nel 1924) della vita del condottiero corso, l'opera non venne mai portata a compimento. Dopo quattordici mesi di riprese (interrotte per qualche tempo nel 1925 a causa del fallimento della Westi-Film) e dopo più di un anno di montaggio, i quattrocentocinquantamila metri di pellicola impressionata, le migliaia di comparse, gli operatori e i tecnici impiegati, i diciotto milioni di franchi spesi, il delirio creativo e l'impareggiabile spirito visionario di Abel Gance dovettero arrestarsi all'episodio della Campagna d'Italia. Ma l'esperienza del *Napoléon* segnò profondamente il suo autore.
Infatti, prima di *Austerlitz*, una produzione internazionale che suscitò ben pochi entusiasmi all'epoca della sua uscita nel 1960, e prima di *Bonaparte et la Révolution*, prodotto da Claude Lelouch nel 1971, Gance aveva già realizzato nel 1935 una nuova versione di circa due ore con il titolo *Napoléon Bonaparte*. Il film, sonorizzato, con dialoghi postsincronizzati e proiettato a 24 fotogrammi al secondo per uniformarlo ai materiali girati ex novo con differente velocità di ripresa, utilizzava soltanto alcuni spezzoni della pellicola muta. Gance attuò insomma un'operazione che di recente Pierre Sorlin ha definito "autorifacimento". Per mitigare le aspre critiche mossegli da gran parte dell'opinione pubblica, sia di destra che di sinistra, e per adeguare il film all'utilizzo, ormai consolidato, del sonoro, nonché ai mutati gusti del pubblico, Gance sacrificò gli episodi dell'infanzia a Brienne e dell'assedio di Tolone (che per ragioni diverse non piaceva né alla destra né alla sinistra), eliminò molte sequenze di Violine, e sostituì, grazie al materiale girato ex novo, l'atmosfera da epopea con quella della rievocazione leggendaria[10].
Da questo momento in poi, una spessa coltre di indifferenza avvolse l'opera. Di *Napoléon* si persero le tracce fino al 1955, quando Henri Langlois, direttore della Cinémathèque Française, portò al Festival di Venezia i trittici finali, quelli dell'Armata d'Italia. Nello stesso anno, Truffaut, Rivette, Godard e Lelouch salirono i vicoli di Montmatre per arrivare al cinema Studio 28 dove veniva proiettata la versione sonora del 1935 con l'aggiunta dei trittici finali, sincronizzati, per questa nuova edizione, da Gance stesso. Il successo che ne scaturì portò alla riscoperta di un cineasta lungamente dimenticato, anche se le tante frustrazioni lo avevano portato a decidere di gettare nel fuoco i negativi dei trittici, ad eccezione di quello finale.
Per questa ragione, ancora oggi, possiamo vedere su triplo schermo soltanto l'entrata delle truppe francesi in Italia, mentre lo spettacolo all'Opéra di Parigi prevedeva, sicuramente, anche i trittici relativi all'episodio della Doppia Tempesta[11], e a noi non resta che immaginarla amplificata, esaltata, moltiplicata dal triplo schermo. Il montaggio parallelo alternava il periglioso viaggio per mare di Napoleone, che ha issato, come vela di fortuna, il tricolore francese su una piccola imbarcazione, con le immagini della tempesta politica in atto alla Convenzione, dove i girondini stanno per avere la peggio; la velocità dei piani accelerava per mezzo di stacchi sempre più brevi in un ritmo convulso ed esasperato, accentuato dall'effetto dinamico delle sovrimpressioni di più inquadrature, che con tutta probabilità, nella proiezione in Polyvision, «doveva permettere di gettare dei ponti tra le due serie, per mezzo dello scatenamento di associazioni tanto spettacolari quanto imprevedibili»[12]. La sequenza, di stupefacente impetuosità, fu realizzata con numerose macchine da presa, una delle quali venne posta in una scatola di vetro e quindi fatta galleggiare nei flutti agitati, mentre per la scena della Convenzione un apparecchio venne fatto oscillare sulla folla tramite una struttura alta dieci metri che lo sosteneva. In questo modo, quel movimento ondulatorio, che accomunava per mezzo del montaggio parallelo le due situazioni, spingeva la Doppia Tempesta ben oltre le frontiere dell'analogia e portava in luce una sconcertante ambiguità. Nell'innegabile valenza di allegoria che la sequenza assumeva, Napoleone diventava l'unico eletto capace di vincere la tempesta del Mare del Terrore per far rinascere una nuova Francia e assurgere definitivamente all'empireo dei grandi eroi della storia. Tuttavia, il suo statuto di eroe si rivelava controverso quanto poteva esserlo l'imposizione di ideali di democrazia e uguaglianza per mezzo di ordine e disciplina imposti dall'alto.
Dunque, il Napoleone consigliato da Stinnes e quello concepito da Abel Gance coincidevano. Per ragioni diverse, probabilmente opposte, il poema epico progettato da Gance faceva tutt'uno con l'apologia nazionalistica cui Stinnes aveva pensato. Di qui il luogo comune ricorrente di un Gance ingenuo e poco lungimirante, più attento all'aspetto lirico, al pathos, alla poesia, che alle ripercussioni delle sue scelte, sia pur narrative ed estetiche, sull'opinione pubblica. Legato a questo aspetto è il problema della discutibile aderenza storica del film di Gance, del privilegio accordato ad elementi letterari, aneddotici e leggendari, a discapito della fedeltà ai fatti. La soluzione ci viene suggerita, ancora una volta, da Jean Mitry, secondo cui «conviene vedere in questo film lo 'sguardo' di un poeta molto più che una ricostruzione storica; un poeta che, manipolando gli avvenimenti, trattiene solo ciò che corrisponde alla sua verità lirica. Cercarvi l'intera ed esatta rievocazione del periodo rivoluzionario sarebbe inutile come voler studiare la battaglia di Roncisvalle attraverso *La Chanson de Roland*»[13].
Quasi contemporaneamente all'influenza esercitata sui giovani della Nouvelle Vague, *Napoléon* cominciava a manifestare il suo fascino anche su un giovane *cinéphile* d'oltremanica. Nel 1954 Kevin Brownlow acquistò per caso due bobine di *Napoléon* in 9,5 mm (formato Pathé-Baby per proiettori domestici) che costituirono l'inizio del suo lungo e appassionato lavoro di ricerca. Nel 1964, in occasione di una retrospettiva su Abel Gance al National Film Theatre di Londra, Brownlow ebbe finalmente la possibilità di vedere la miglior copia del *Napoléon* conservata alla Cinémathèque Française e assemblata da Marie Epstein dalla selezione di altre sei versioni. Essa, composta da 17 rulli, colorata e virata ma con notevoli problemi alle didascalie, lo entusiasmò per l'ottima definizione dell'immagine, anche se evidenziò lo spinoso problema della sostanziale differenza con una copia posseduta dal Dr. C. K. Elliott, un collezionista privato che aveva messo a disposizione di Brownlow i 17 rulli in 17,5 mm (formato Pathé-Rural per le proiezioni degli ambulanti) di una versione acquistata qualche anno prima della rassegna londinese, anch'essa colorata e virata e con didascalie in inglese e francese. In entrambe le versioni mancavano inoltre parti sostanziali della celebre battaglia con le palle di neve, che vennero fortunosamente recuperate da Brownlow nel 1968 nei depositi della Cinémathèque Française. Assente già nella versione del 1935, l'episodio della fanciullezza di Bonaparte nel collegio di

Note

1. Cfr. Roger Icart, *Abel Gance ou Le Prométhée foudroyé*, L'Age d'Homme, Lousanne 1983.
2. Jean Mitry, *Histoire du cinéma. Art et industrie 1923-1930*, vol. III, Editions Universitaires, Paris 1973, p. 354.
3. Uno stralcio della lettera è stato pubblicato in Roger Icart, *op. cit.*, p. 170.
4. Jean Mitry, *op.cit.*, p. 353.
5. Da una nota manoscritta inedita di Abel Gance, citata in Roger Icart, *op.cit.*, p. 181.
6. Jean Mitry, *op. cit.*, p. 361.
7. *Ibidem*, p. 353.
8. Nelly Kaplan, *Napoléon*, British Film Institute, London 1994, pp. 45-46.
9. Roger Icart, *op.cit.*, pp. 184-185.
10. Il problema dell'"autorifacimento", connesso alle modifiche apportate da Gance al suo film nel 1935, è stato recentemente affrontato da Pierre Sorlin durante il IX Convegno Internazionale di Studi sul Cinema (Università degli Studi di Udine, 20-23 marzo 2002).
11. Roger Icart, *op.cit.*, p. 186.
12. Jacques Gerstenkorn, *L'empire de l'analogie. Napoléon, d'Abel* Gance, in «Vertigo», nn. 6-7, 1991, p. 97.
13. Jean Mitry, *op. cit.*, p. 356.
14. Jacques Gerstenkorn, *op.cit.*, p. 93.
15. Georges Sadoul, "Louis Delluc e l'impressionismo francese", in Id., *Storia generale del cinema. L'arte muta 1919-1929*, Einaudi, Torino 1978, pp. 119-120.
16. Hubert Niogret, *Musiques pour un art silencieux*, in «Positif» , n. 299, gennaio 1986, p. 55.
17. Cfr. Valentina Agostinis, *Napoléon. Ricostruzione di un relitto. Le fatiche di un archivio e le glorie di un padrino*, in «Segnocinema», a. II, n. 3, marzo 1982, pp. 2-3.

Brienne era dunque completo. Questo piccolo film nel film, interamente scorporato dalle vicende successive, ci restituisce un fanciullo ribelle e orgogliosamente solitario, accompagnato dall'attributo eroico dell'inseparabile aquila, perennemente in contrasto con gli altri collegiali, stadio primordiale di eroe romantico dallo sguardo grave, colmo di mistica premonizione del futuro. Il grado di completezza ora finalmente raggiunto si rivelava importante anche da un punto di vista narrativo, in quanto la rivelazione della precoce attitudine alla strategia militare del giovane Napoleone, che esplode furiosamente nella battaglia con le palle di neve, costituisce una sorta di metaforica anticipazione delle battaglie a venire in cui Gance esercita, retrospettivamente, il suo potere di «prescienza del narratore»[14]. Prodigio di tecnica cinematografica, l'episodio della battaglia con le palle di neve rivela un impiego assolutamente innovativo della macchina a mano: Jules Kruger, l'operatore, reggendo in mano la cinepresa, venne fatto scivolare su uno slittino verso l'una e l'altra delle fortificazioni. Quando poi si rivelò necessario sottolineare il contrattacco di Napoleone dopo essere stato colpito da un sasso nascosto nella palla di neve, Kruger, con la macchina allacciata al petto, si avventurò nel pieno della lotta tra le fazioni rivali. L'effetto delle sovrimpressioni, coniugato a quello del montaggio rapido, che alterna, ad intervalli sempre più brevi, le scene della zuffa tra collegiali e i primi piani di Bonaparte, conferisce alla sequenza un impressionante dinamismo parossistico. Gance aveva già iniziato con *La Roue*, il suo film precedente, la sperimentazione delle possibilità del montaggio accelerato, di matrice griffithiana. Il suo interesse per le potenzialità del montaggio era legato alla continua ricerca di un ritmo interno all'inquadratura, ottenuto per mezzo dell'uso delle sovrimpressioni e delle dissolvenze incrociate, che si collegasse al ritmo esterno dato dai rapporti temporali del succedersi delle inquadrature. In *Napoléon* Gance non fece che estremizzare questo genere di ricerche attraverso l'uso insistito di sovrimpressioni, della scomposizione/moltiplicazione e di mascherini[15].

Ma per l'inizio della ricostruzione mancava ancora la conclusione più magniloquente che il cinema avesse mai concepito. I trittici varcarono le soglie della Cinémathèque Française e arrivarono finalmente a Londra, in occasione di un festival, dove poi vennero copiati all'insaputa di Langlois. Il lavoro di Brownlow venne arricchito di altre scene mancanti grazie all'interessamento di Jacques Ledoux, direttore della Cinémathèque Royale de Belgique, che promosse una ricerca a tappeto in numerose cineteche e si servì del materiale (soprattutto in negativo) proveniente dall'archivio di Gance stesso.

Gli anni Settanta vedono l'intervento ufficiale del British National Film Archive nel finanziamento dei lavori di ricostruzione. Dal 1975 il NFA si occupò di completare definitivamente il lavoro sulle didascalie, omogeneizzandone gli stili. Bob Harris dell'Images Film Archive, con il contributo finanziario del Museum of Modern Art, si occupò di acquistare il negativo della versione MGM. Il pragmatismo americano aveva infatti risparmiato, pur in una versione monca e piuttosto insignificante, molte scene del *Bal des Victimes*.

La prima mondiale della versione ricostruita si tenne al Festival di Telluride, in Colorado, nel 1979. Brownlow si era dedicato per anni alla selezione del materiale da utilizzare, lavoro complicato dal fatto che Gance girava con più macchine da presa per ottenere diverse angolazioni della stessa scena e reso più difficile dal problema che, una volta terminato il montaggio, versioni molto differenti fra loro venivano realizzate dagli assistenti per l'esportazione all'estero. In altri termini, migliaia e migliaia di metri di pellicola da visionare, fotogramma per fotogramma, mettendo costantemente a confronto copie diverse della stessa scena, selezionando le migliori in base alle qualità fotografiche e alla recitazione degli attori, ma anche in base allo stato di conservazione delle pellicole. Per la continuità narrativa Brownlow si basò sulla sceneggiatura, sulle indicazioni di Gance stesso e sulla copia Elliott. La proiezione che si tenne a Telluride, accompagnata dal suono di un organo e alla presenza di Gance, assunse ben presto contorni più spettacolari.

Il 30 novembre 1980 *Napoléon* venne proiettato in occasione della chiusura del ventiquattresimo Festival del Cinema di Londra, promosso dal British Film Institute e da Thames Television, che aveva commissionato a Carl Davis una nuova musica per il film. La nuova partitura, che poco aveva ormai in comune con la precedente di Honegger, ad eccezione del *Chant du Départ* di Mehul adattato per la prima partitura, prevedeva numerose variazioni dell'*Eroica* di Beethoven nonché rimandi a Mozart, Haydn e citazioni dalla *Nina* di Paisiello[16]. Il resto è storia più recente. Una versione di ventitré minuti più lunga, frutto di nuovi rinvenimenti, venne mostrata nel 1983 al Palais des Congrès parigino in seguito al reperimento di nuovo materiale nei depositi della Cinémathèque Française, che portò ad alcune correzioni nella continuità narrativa e alla sostituzione di numerose parti che erano state precedentemente gonfiate da 17,5 mm a 35 mm.

La necessità di una ulteriore revisione di tutto il lavoro fino ad allora compiuto scaturì dal ritrovamento in Corsica, ad opera di Bambi Ballard, di una copia originale, colorata e virata, corrispondente alla versione dell'Opéra. La ricostruzione più recente presenta dunque: il rifacimento delle didascalie in base alla grafica originale, che presentava i caratteri in stile XVIII secolo; il colore e i viraggi riprodotti da Joao Oliveira del National Film and Television Archive secondo il sistema originale dell'imbibizione chimica di una copia in bianco e nero; la nuova partitura musicale di Carl Davis per i minuti aggiuntivi. Accompagnata dall'orchestra Camerata Labacensis di Lubiana diretta da Carl Davis stesso, la nuova versione di circa cinque ore e cinquanta minuti è stata proiettata, nel teatro udinese, alla velocità di 20 fotogrammi al secondo con l'eccezione dell'episodio di Brienne che, ripreso da un ulteriore operatore, necessitava della minore velocità. È fondamentale rimarcare come questa rappresenti la prima assoluta in Italia della ricostruzione di Kevin Brownlow. Nel 1981, al Colosseo, era stato il *Napoléon* di Coppola a fare da protagonista, in una versione di quattro ore e un quarto accompagnata dalla partitura composta da Carmine Coppola. Accade spesso che la grancassa commerciale non giovi al rigore filologico, come dimostra l'operazione del regista italo-americano che, una volta visto il lavoro di Brownlow e acquistatene i diritti per gli Stati Uniti, produsse con Zoetrope questa versione – che costituisce motivo di non poco irritato imbarazzo per il British Film Institute – accuratamente ridotta per aggirare problemi sindacali e proiettata all'errata velocità di 24 fotogrammi al secondo[17].

Il *Napoléon* di Coppola è dunque l'ennesima irriverenza perpetrata ai danni di un lavoro, quello di Brownlow, che, nonostante un'inevitabile componente di arbitrarietà, si propone come la versione più fedele alla *vérsion originale* che venne mostrata all'Apollo di Parigi nel 1927, perché frutto di minuziose ricerche nonché dell'insostituibile consulenza e poi approvazione di Gance stesso. Brownlow, è dovere sottolinearlo, effettua da circa vent'anni un'operazione assolutamente inedita ricomponendo due momenti cruciali della storia del film: la ricostruzione via via sempre più fedele della versione di sei ore (mancherebbero ancora dieci minuti), unita alla spettacolarità del trittico finale, mai utilizzato precedentemente in concomitanza con la versione lunga e l'accompagnamento orchestrale.

Silvia Boraso

Bibliografia di riferimento

Richard Abel, *Charge and Counter-charge: Coherence and Incoherence in Gance's Napoléon*, in «Film Quarterly», vol. XXXV, n. 3, 1982, pp. 2-14.

Richard Abel, *French Cinema: The First Wave 1915-1929*, Princeton University Press, Princeton 1984, pp.428-446

Valentina Agostinis, *Napoléon. Ricostruzione di un relitto. Le fatiche di un archivio e le glorie di un padrino*, in «Segnocinema», a. II, n. 3, marzo 1982, pp. 2-4.

Olivier Assayas, *Mensonges et verités*, in « Cahiers du Cinéma » , n. 331, dicembre 1981, p. XI.

Raphael Bassan, *Napoléon. Le mythe restauré*, in «Revue du Cinéma», n. 386, settembre 1983, pp. 42-44.

Robert Benayoun, *Entretien avec Kevin Brownlow*, in «Positif» , n. 256, giugno 1982, pp. 14-16.

Lenny Borger, *Vingt Images / seconde*, in «Cinématographe», n. 83, novembre1982, pp. 2-3.

Kevin Brownlow, *Abel Gance's Epic Napoléon Return from Exile*, in «American Film», vol. VI, n. 4, gennaio - febbraio 1981, pp. 28-32, 69-72.

Kevin Brownlow, *Napoléon. Abel Gance's Classic Film*, Jonathan Cape, London 1983.

Kevin Brownlow e Napoléon, in Catalogo de Le Giornate del Cinema Muto 2001, pp. 7-10.

Kevin Brownlow, *Come Abel Gance ha realizzato Napoléon*, Il Castoro, Milano 2002.

Jacques Gerstenkorn, *L'empire de l'analogie. Napoléon d'Abel Gance*, in «Vertigo», nn. 6-7, 1991, pp. 91-101.

Enrico Groppali, *Abel Gance*, La Nuova Italia, Firenze 1985.

Jean-Philippe Domenq, *Napoléon vu par Abel Gance: une épopée?*, in «Positif », n. 256, giugno 1982, pp. 2-8.

Roger Icart, *La représentation de Napoléon Bonaparte dans l'oeuvre d'Abel Gance*, in «Cahiers de la Critique», nn. 35-36, 1982, pp. 121-132.

Roger Icart, *Abel Gance ou le Prométhée foudroyé*, L'Age d'Homme, Lausanne 1983.

Nelly Kaplan, *Napoléon*, British Film Institute, London 1994.

Norman King, *Le premier Napoléon*, in «Cinématographe», n. 83, novembre 1982, pp. 5-7.

Norman King, *Une épopée populiste*, in «Cinématographe», n. 83, novembre 1982, pp. 9-10.

Jean Mitry, *Histoire du cinéma. Art et industrie 1915-1925*, vol. II, Editions Universitaires, Paris 1973, pp. 254-259.

Jean Mitry, *Histoire du cinéma. Art et industrie 1923-1930*, vol. III, Editions Universitaires, Paris 1973, pp. 352-362.

Hubert Niogret, *Musiques pour un art silencieux*, in «Positif», n. 299, gennaio 1986, pp. 54-56.

Valérie Peseux, *Abel Gance (1889-1981). L'innovation artistique et technique du « triptyque », de la « perspective sonore » et de la Polyvision*, Archives, Institut Jean Vigo, Perpignan, n. 87, aprile 2001.

Georges Sadoul, *La scuola impressionista 1920-1927*, in Georges Sadoul, *Cinema francese 1890-1960*, Guanda, Parma 1962, pp. 37-52.

Georges Sadoul, *Louis Delluc e l'impressionismo francese*, in Id., *Storia generale del cinema. L'arte muta 1919-1929*, Einaudi, Torino 1978, pp. 43-126.

Yann Tobin, *Sur Napoléon d'Abel Gance. La folie du docteur Gance*, in «Positif», n. 256, giugno 1982, pp. 9-13.

XV edizione de Il Cinema Ritrovato
Bologna, 30 giugno-7 luglio 2001

Sinfonia nera
Il restauro della versione lunga de *La Roue* di Abel Gance

La genesi de *La Roue* è segnata dall'affascinante influenza congiunta di elementi tra loro eterogenei: lo stimolo letterario si fonde con il dramma biografico, le elaborazioni del linguaggio filmico svolte oltreoceano vanno a sommarsi ed integrarsi al fermento culturale della Francia del dopoguerra, e l'ambizioso progetto di Abel Gance risente e si nutre, durante la lavorazione e oltre, negli anni successivi alla prima proiezione del film, dell'influenza pervasiva di tutti questi fattori, molteplici e variegati. Fattori che è necessario individuare, distinguere e valutare con attenzione per poter comprendere che cosa rappresentò e come venne letta, all'epoca, la versione lunga de *La Roue*, e che senso assume il restauro che, nel corso della XV edizione de Il Cinema Ritrovato, ne è stato proposto.
«Le 30 juillet 1919, le soir dans le parc du Caux Palace, après une longue conversation avec Ida, je décide d'exécuter *Le Rail* de Pierre Hamp, au cinéma... Il me reste du livre très, très peu de choses. Tant ce que je puis me remémorer est que c'est l'histoire d'une catastrophe de chemin de fer, mais l'élan imaginatif m'est donné»[1]. Con queste parole Abel Gance rievoca lo spunto letterario che sta alla base de *La Roue*; il romanzo di Hamp, in effetti, non andò oltre la funzione di suggestione, di slancio immaginativo e visivo verso la scelta del contesto sociale ed ambientale in cui innestare l'inizio del dramma. È sulle immagini angosciose e serrate di un disastro ferroviario che il film si apre; ed è tra quei relitti e quei resti di lamiera sfigurata che la tragedia si avvia, e procede inesorabile, fatalmente condannata a seguire il percorso immutabile che seguono le rotaie della ferrovia. Alla ferrovia, al fumo e alla fuliggine delle locomotive, ai sordidi luoghi di ritrovo dei ferrovieri, alla povertà delle loro case, all'attività febbrile e sfiancante delle macchine, all'ineluttabilità del tracciato dei binari appartengono i protagonisti del dramma; Gance trae dal romanzo di Hamp, esaltandola, la vividezza intensa e a tratti spietata della rappresentazione di una condizione sociale di malsana miseria, di totale e impotente sottomissione ai soprusi di una borghesia viscida e arrogante. Ed è proprio in questa prima parte del film che Gance orchestra quella che è stata chiamata la *sinfonia nera*, ritratto denso, esasperato, febbrile della vita dei ferrovieri, maschere tragiche, maschere nere di fuliggine, condannate alla precarietà di un'esistenza ai margini dei binari. Tuttavia, l'impronta marcatamente naturalistica dello sguardo di Gance, in questa prima parte del film, viene sistematicamente compromessa dall'urgenza di trascendenza del dramma. La pretesa di collocare la tragedia del ferroviere Sisif in un ordine altro, superiore e necessariamente a-storico, interviene continuamente a trasfigurare la realtà, deviandola verso l'astrattezza e l'a-temporalità del simbolo: e contro la presenza di un ordine simbolico pervasivo e invadente la critica dell'epoca insorse, denunciando il diluirsi insopportabile e inutile di uno svolgimento melodrammatico in cui non si trovava niente di umano, niente di normale, niente di verosimile. Ma è necessario tornare nuovamente alle parole di Gance riportate in apertura; in particolare, a quel riferimento ad una lunga conversazione con Ida. Gance porta a compimento *La Roue* nel febbraio del 1921. Ida Danis, la sua giovane moglie, muore ad aprile: ha solamente 27 anni. La morte di Ida lascia la sua dolorosissima traccia nel tessuto stesso del film, che si apre su un primo piano del volto dolente di Gance, sovraimpresso alle forme fantasmatiche di rotaie, locomotive, parti meccaniche, nuvole di vapore, e seguito da una dedica scritta a mano, debitamente firmata: «Je dédie ce film/ à la memoire de ma/ chère jeune femme,/ née Ida Danis,/ morte à vingt sept ans».
La malattia di Ida, e la sua morte poi, incidono profondamente la materia come la forma del film. Leggiamo, di nuovo, le parole di Gance: «Ida chérie, certes je te dédie *La Roue* que j'ai exécuté presque en sacrifice tous les jours de ton martyre. Commencé avec ton premier jour de maladie, je l'ai terminé le jour de ta mort. Une fois de plus "la pointe de la Sagesse s'est retournée contre le sage"; il est vraiment stupéfiant de voir cette coïncidence, cette transposition de ma Fatalité que je tirais du néant, à ma fatalité propre»[2].
Il dolore di Gance per il martirio della giovane moglie contribuisce a dare una risonanza maggiore ed ulteriore, all'interno della struttura e dell'equilibrio compositivo del film, all'elemento melodrammatico: ed ecco che *La Roue* diventa, secondo le parole di Roger Icart, «l'eco parossistico del più grande dramma della sua esistenza»[3]; o ancora, nell'analisi di Groppali, «una sontuosa epifania della morte, una celebrazione dell'eterno dissolversi»[4].
Assimilando e andando oltre gli elementi più tipici del melodramma (la sorte tragica di Norma, e la profonda ambiguità del suo ruolo, ad un tempo vittima e involontaria carnefice, gli oltraggi e le prevaricazioni da parte dei borghesi, il calvario di Sisif, che dopo l'amore incestuoso deve sopportare la cecità e la morte del figlio), la storia narrata ne *La Roue* s'impregna della sofferenza del suo autore, superando il genere e i limiti di una sceneggiatura da *feuilleton* per accedere alla dimensione più alta della tragedia, che trascende le coordinate storiche e le specificità sociali per imporre allo spettatore il procedere inesorabile di un destino deciso fin dall'inizio, e che fin dall'inizio incatena a sé i protagonisti del dramma, trascinandoli senza speranza alcuna di salvezza. La consapevolezza e l'ambiziosa ampiezza del progetto di Gance vengono sottolineati in apertura, facendo appello alla tradizione più nobile ed autorevole, quella letteraria. Dopo il prologo, una didascalia annuncia che «la Tragedie de Sisif va commencer, car 'il est sur la Roue des choses, enchaîné à la Roue de la vie, toujours, de désespoir en désespoir». La citazione è tratta da Kipling; poco oltre, viene chiamato in causa Victor Hugo: «Je sais que la Création est une Grande Roue qui ne peut se mouvoir sans écraser quelqu'un». La ruota di una locomotiva gira vorticosa sullo schermo completamente nero; una serie di sovrimpressioni – ingranaggi e parti meccaniche di un treno in corsa, primi piani e dettagli di una locomotiva – la inseriscono all'interno di una struttura compositiva nel quadro, e di un'ulteriore struttura ritmica nel montaggio. La ruota, oggetto meccanico dotato di un'anima pulsante, assume il valore e la forza del personaggio, per poi trascendere questa sua funzione narrativa e caricarsi, in questo modo, di una valenza simbolica più ampia, carica di tutta l'angoscia personale dell'autore, e rimandare alla Fatalità che incombe sulla vita di un uomo, e al Destino che contro la vita di un uomo si accanisce fino a consumarla. Abel Gance persegue con acuta consapevolezza il disegno di una moderna tragedia proprio in questo corrispondersi dei moti dell'anima e dei moti degli oggetti meccanici, entrambi sottoposti ad una volontà superiore, quella del Fato, imperscrutabile ed immutabile, che ne segna il percorso, ne detta l'andatura e ne fissa la meta: «Je cherche quelque motif plus mélodramatique et au même temps sujet éternel qui puisse utiliser un monde fait pour le cinéma, le monde des locomotives, des rails, des disques, des fumées... Faire marcher les catastrophés des sentiments et celles des machines de pair, aussi grandes, aussi élevées comme signification les unes que les autres; montrer l'ubiquité de tout ce qui bat: d'un cœur et d'un tiroir de vapeur»[5]. «Le titre est symbolique et positif. Dans mon esprit, il est positif car le leitmotif est une roue de locomotive, qui est un des principaux personnages et qui nous ramène à la fatalité de ce qui ne peut pas sortir du rail. Dans un symoblisme plus précis, c'est la Roue du Destin qui s'acharne contre un homme à peu près comme elle s'acharne contre Œdipe»[6].
È chiaro, dunque, come – almeno nelle intenzioni di Gance – la rappresentazione degli oggetti meccanici, la loro orchestrazione visiva e ritmica, dovesse corrispondere alla rappresentazione delle passioni nel dramma e dovesse, mentre le richiamava, contribuire ad enfatizzarle ed esaltarle. Come già accennato, l'intenzione originaria di Gance, quella cioé di far procedere di pari passo le catastrofi dei sentimenti e quelle delle macchine, fu decisamente sottovalutata e sminuita dalla maggior parte della critica, che ne evidenziò prevalentemente l'impressione negativa prodotta, quella di una narrazione debordante, sovraccarica, magnilo-

La Roue

La Roue

Abel Gance

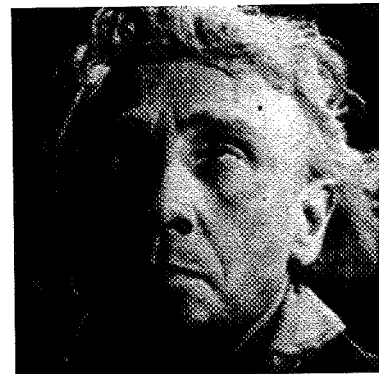
quente, frutto di uno sforzo titanico ed angosciato, impregnato del suo stesso dolore.
Quello che de *La Roue*, invece, entusiasmò gli intellettuali dell'epoca[7], a prescindere dall'ingombrante impianto melodrammatico, fu il suo carattere di monumentale «sinfonia visiva del Grande Meccanismo»[8].
Un commento di Ricciotto Canudo è sufficientemente indicativo dell'ambivalenza di questo atteggiamento: «En réalité, *La Roue* est un film double. L'un trop sentimetal et affaibli par des dévellopements romanesques et des incidents comiques d'una puérilité déconcertante et du plus déplorable effet. L'autre, une "suite rythmique" de l'acier animé par l'homme rayonnant, une sensibilité irrésistible qui centuple celle de l'homme et oriente le cinéma vers des voies impérieusement nouvelles, étrangères à la littérature, à la peinture et même à la musique»[9].
Anche nelle parole di Vuillermoz si percepisce l'impatto eccezionale che ebbe *La Roue* nel clima artistico fervido e appassionato dell'Avanguardia francese: «La partie la plus belle, la plus émouvante et la plus neuve de son film est certainement l'étude de la féerie mécanique... [Gance] a su analyser la beauté hallucinante de la vitesse, l'ivresse du travail intelligent des roues, de l'acier et des engrenages, la grande voix émouvante des organismes faits de tôle, de cuivre et d'acier. Sa "chanson de la Roue" et sa "chanson du Rail" sont des notions d'une force et d'une beauté inoubliables. L'homme qui a su recueillir ce chant poignant de la matière est un grand poète»[10]. Tra tutti coloro che subirono la fascinazione fulminea e indelebile de *La Roue* un posto fondamentale spetta a Fernand Léger:

Andrà ad onore di Abel Gance il fatto di aver imposto con successo al pubblico un *attore oggetto* [...]. Questo elemento nuovo ci è presentato con un'infinita varietà di mezzi, sotto ogni punto di vista: primi piani, frammento meccanico fisso o in movimento, proiettato a un ritmo accelerato e simultaneo, che schiaccia, elimina l'oggetto umano, riduce il suo interesse, lo polverizza. *Questo elemento meccanico*, che si vede scomparire a malincuore, che si aspetta con impazienza, appare con discrezione: come una serie di colpi di proiettore all'interno di un dramma enorme, lungo, angosciante, d'un realismo senza concessioni. L'evento plastico è proprio lì, non altrove, voluto, inquadrato con cura, scelto, gravido di conseguenze in sé e per il futuro. L'avvento di questo film è interessantissimo anche perché assegna un posto nell'ordine plastico a un'arte che, fino ad ora, è rimasta per lo più descrittiva, sentimentale e documentaria. La frammentazione dell'oggetto, l'oggetto come valore plastico in sé e la sua resa pittorica appartengono ormai da molto tempo alle arti moderne. Abel Gance, con *La Roue*, ha innalzato l'arte cinematografica al livello delle arti plastiche[11].

Tra Abel Gance, con *La Roue*, e Fernand Léger, che di lì a pochi anni realizzerà *Ballet Mécanique* (1924), esiste una relazione profonda nella persona di Blaise Cendrars, attore e coautore di Gance, e menzionato alla stregua di *assistant* nei titoli di testa de *La Roue*. Secondo molti, la figura di Cendrars ha una responsabilità decisiva in quelle che sono le forme più ardite e sperimentali della rappresentazione del movimento, della composizione del ritmo, della costruzione del quadro e della dinamicità del montaggio ne *La Roue*. Secondo Dominique Païni[12], in particolare, comune sarebbe la matrice di *La Roue* e *Ballet Mécanique*, e consisterebbe in quel libro pensato da Cendrars e Léger nel 1919, *La Fin du monde filmé par l'Ange Notre Dame*, un libro che era una ricchissima sintesi di ardite proposte spaziali, di continue sperimentazioni di giochi di forme astratte e di insolite combinazioni e fusioni tra il testo e l'immagine. Nel 1919, Cendrars aveva dedicato a Léger *Construction*: «... Et voici/ La peinture devient cette chose énorme qui bouge/ La roue/ La vie/ La machine/ L'âme humaine».[13]
Per Cendrars il cinema è la modernità, e ha la vocazione specifica di rappresentare il ritmo pulsante della vita meccanizzata: ritmo pulsante che Cendrars cerca di ricreare nei suoi versi, che sembrano avere quello stesso dinamismo serrato che tanto verrà ammirato in molte sequenze de *La Roue* di Gance. Tra queste, predilette sono le sequenze che sanno cantare, secondo gli intellettuali dell'epoca, la *chanson de la Roue* e la *chanson du Rail*: per ben tre volte il meccanico Sisif, reso cieco e disperato dal suo amore incestuoso, tenta il suicidio sulla sua locomotiva, battezzata Norma, il nome della donna di cui diventa feticcio. In tutti e tre i casi, un sofisticatissimo intervento sul montaggio e sulla resa plastica del quadro danno alle sequenze una tensione vibrante. Le sequenze del treno lanciato sono in effetti dei veri capolavori di ritmica: l'effetto di vertiginosa accelerazione è ottenuto attraverso un calcolo meticoloso e perfetto del numero dei piani, della loro rispettiva durata e della loro alternanza. Tuttavia, la danza frenetica e pulsante dell'elemento meccanico, nel gigantesco dramma di Gance, non è mai fine a se stessa, o alla sua pura rappresentazione. Le catastrofi delle cose e quelle dei sentimenti procedono insieme e ogni scelta linguistica del film lavora in questa direzione, per esplicitare come il dramma delle cose prolunghi e partecipi a quello degli uomini.
Prima di tentare il suicidio sul treno che gli sta portando via Norma, Sisif ne rivede, in una serie folgorante di sovrimpressioni, il volto e le movenze, alternate al volto di lui, già in preda alla follia: la sovrimpressione, così, permette al passato di irrompere nel presente, determinandolo. Nella sequenza finale del film, una sovrimpressione solenne ed eloquente unirà le nevi eterne del Monte Bianco ai movimenti fantasmatici delle ruote delle locomotive intrecciati alle linee delle rotaie, preannunciando con enfasi dolente la morte ormai prossima di Sisif; mentre la ronda dei danzatori, piccolissima tra le vette, richiama, in maniera suggestiva, il moto della ruota della locomotiva e quello, tragico ed imperscrutabile, della ruota del destino. Accanto all'utilizzo sapiente della sovrimpressione e ai virtuosismi del montaggio ritmico, Gance dà prova (ad esempio nel prologo, nella sequenza dei soccorsi dopo il disastro ferroviario) di un'eccellente padronanza del montaggio alternato, di cui sfrutta appieno la capacità di conferire allo svolgimento narrativo una tensione drammatica ai limiti della sostenibilità. Si colloca probabilmente qui l'influenza delle pratiche cinematografiche consolidate oltreoceano. A film finito, infatti, Gance, sopraffatto dal dolore per la perdita di Ida, non riesce a portare a termine il montaggio definitivo del film. Parte allora per New York, dove tra l'altro si prepara a presentare *J'accuse!*. È dunque legittimo credere che il confronto diretto con il cinema di Griffith abbia spinto Gance ad esplorare in maniera ancor più sistematica e radicale tutte le risorse espressive e narrative del montaggio. E in effetti Gance, tornato in Francia, rimonta il film, esasperando la frammentazione del tessuto visivo. Arriviamo così ad una prima versione de *La Roue*, proiettata un'unica volta nel dicembre del 1922: il film misura 10.800 metri. Questa prima versione non suscita soltanto la passione entusiastica e ambivalente degli intellettuali francesi, ma anche lo sdegno iroso del Sindacato dei Ferrovieri, fino a provocare l'intervento diretto del Ministro dei Lavori Pubblici. Sottoposto a pressioni molteplici e provenienti da ambiti tanto diversi ed autorevoli, Gance procede ad un rimaneggiamento dell'opera che, ridotta ad una versione di quattro capitoli di 2.300 metri ciascuno, viene presentata il 17

febbraio del 1923 al Salone annuale del Cinema. È proprio quest'ultima ad essere tradizionalmente definita come la versione lunga de *La Roue*. Versione che non riesce a sopravvivere alle instancabili richieste degli artisti più radicali, che ne avevano celebrato dall'inizio il carattere di pura sinfonia della macchina e della modernità. Così, *La Roue* viene nuovamente ed ulteriormente accorciato, fino a diventare ciò che Fernand Léger amò definire «emozione plastica ottenuta attraverso la proiezione simultanea di frammenti d'immagini a ritmo accelerato»[14]. Ridotto alla lunghezza di 4.200 metri, viene presentato al CASA (Club des Amis du Septième Art) il 24 gennaio 1924 con il titolo *Tableaux modernes de la machine vivante*, ottenendo finalmente l'approvazione entusiastica ed incondizionata del pubblico lì riunito. *La Roue*, così, veniva sottratto alla volontà del suo autore, e *piegato* a quella febbrile ed intransigente del clima culturale in cui aveva avuto origine. Il restauro presentato all'ultima edizione de Il Cinema Ritrovato misura 6.219 metri. A partire dalla copia restaurata già nel 1979 dalla Cinémathèque Française, e sulla base di una copia nitrato proveniente dalla Cinémathèque Suisse, l'intervento ha voluto restituire alla versione lunga de *La Roue* quelle che erano le sue colorazioni originarie. Un passo ulteriore, dunque, verso quella versione che aveva avuto un'origine tanto tormentata e sottoposta ad influenze tanto diverse, e che lo stesso Abel Gance aveva tentato, invano e ripetutamente, di motivare e difendere:

Plus encore que le résultat d'une obligation commerciale, cette longueur était voulue et je me suis attaché à faire une œuvre plus en nuances qu'en action. Je pouvais évidemment la condenser, mais si l'intensité dramatique y gagnait, l'intérêt psychologique et le style s'affaiblissaient. Malheureusement je n'ai pas été suivi par le public qui ne m'a pas compris.
Parce que le fond de l'œuvre était sensiblement égal tout le long du film; parce qu'il ne rebondissait pas et ne faisait en quelque sorte aucune saillie particulière pouvant servir de point de repère à l'évaluation générale de ce fond, on a cru qu'il n'y en avait pas ou qu'il etait faux.
Parce que ce fond était extériorisé avec une puissance psychologique restant toujurs à un même niveau et un même degré, on a cru que cette puissance n'existait pas.
Cependant, parce que la valeur visuelle subissait de profondes variations, on a été émerveillé par certains "moments" de ce film qui en sont les paroxysmes d'art et de technique et d'après lesquels justement, on a pu se faire une idée de la valeur générale du film à ce point de vue.
Ces "moments" ont servi en quelque sorte «d'échelle pour mesurer la valeur artistique et tecnhnique...».[15]

Valentina Re

La Roue

La Roue - Manifesto di Fernand Léger

La Roue

Note

1. Abel Gance, *Prisme, La Nouvelle Revue Française*, Gallimard, Paris 1930, cit. in Roger Icart, *Abel Gance ou Le Prométhée foudroyé*, Éditions l'Age d'homme, Lausanne 1983, p. 129.
2. Abel Gance, *op. cit.*, p. 206, in *Ibidem*, p. 130.
3. Roger Icart, *op. cit.*, p. 129.
4. Enrico Groppali, *Abel Gance*, Il Castoro, Firenze 1985, p. 39.
5. Abel Gance, *op. cit.*, p. 175, in Roger Icart, *op. cit.*, p. 131.
6. Abel Gance in «Mon Ciné», 12 aprile 1923, cit. in *Ibidem*, p. 132.
7. Per avere un'idea immediata dell'entità di tale entusiasmo si veda, per tutti, Jean Cocteau che commenta: «Il y a le cinéma d'avant et d'après *La Roue*, comme il y a la peinture d'avant et d'après Picasso», citato in *Ibidem*, p. 136.
8. Enrico Groppali, *op. cit.*, p. 55.
9. Cit. in Roger Icart, *op. cit.*, p. 146.
10. Cit. in *Ibidem*, p. 142.
11. Fernand Léger, *Fonctions de la peinture*, Gonthier, Paris 1965, cit. nel catalogo del festival.
12. Dominique Païni, *La fine del mondo prima di* La Roue e Ballet mécanique, in «Cinegrafie», a. XIII, n. 14, 2001, pp. 44-47.
13. Cit. in Standish Lawder, *Il cinema cubista*, Costa & Nolan, Genova 1983, p. 83. Si veda in particolare il cap. V, "*La Roue*, Cendrars e Gance", pp. 81-98.
14. Cit. in Dominique Païni, *op. cit.*, p. 44.
15. Abel Gance in «Cinea», n. 3, 15 dicembre 1923, cit. in Roger Icart, *op. cit.*, p. 148.

Le CITTÀ del CINEMA

PESARO
TORINO
BERLINO
UDINE

XX Rassegna Internazionale Retrospettiva
Pesaro, 30 ottobre-6 novembre 2001

Paura del cinema

La XX Rassegna Internazionale Retrospettiva di Pesaro, denominata quest'anno "L'età dell'oro", è stata dedicata al cinema italiano nel quinquennio compreso tra il 1960 e il 1964. Un'età innegabilmente aurea e fertilissima, per il nostro cinema, segnata dalla qualità media sorprendentemente alta dei numerosissimi film realizzati, e caratterizzata da un contesto produttivo estremamente vivace, appassionato, che assume ritmi quasi frenetici, in concomitanza con un significativo ridimensionamento della produzione hollywoodiana. Continuano a lavorare con ottimi risultati registi già avviati e maturi, tra i quali Lattuada, Camerini, Castellani, Comencini, Monicelli, Pietrangeli, Germi, Risi, Zurlini, De Santis, Emmer, Rosi, Bolognini, Maselli. Continuano a lavorare i maestri: Rossellini, De Sica, Antonioni, e nel 1960 escono contemporaneamente *La dolce vita* di Fellini e *Rocco e i suoi fratelli* di Visconti. All'attività quasi febbrile dei maestri e degli autori già riconosciuti si aggiunge una serie strepitosa di esordi folgoranti, segnati da una volontà consapevole di radicale rinnovamento espressivo: esordiscono in quegli anni De Seta, i Taviani, Bertolucci, Pasolini, Olmi, Ferreri, Petri, Damiani, Vancini. A tutta questa produzione d'autore, di valore e portata eccezionali, si aggiunge una produzione che, pur rimanendo nell'ambito dei generi, non è estranea al clima di generale effervescenza artistica e creativa: ottimi i risultati che vengono raggiunti nella commedia, nel peplum, nell'horror nostrano, nel cinema documentario, d'inchiesta, e, sul finire del periodo, nel western (*Per un pugno di dollari* esce nel 1964).
All'interno della rassegna, uno spazio significativo viene segnatamente riservato all'elaborazione teorica e alla discussione intorno a nuclei problematici della pratica cinematografica. Nel 2001, la riflessione ha ruotato intorno alla figura dello sceneggiatore. Il convegno, dal titolo "Lo sceneggiatore ieri e oggi", è stato introdotto e coordinato da Bruno Torri, e ha ricevuto apporti di origine differente, spesso conflittuali tra loro, e sempre provenienti dal loro confrontarsi e scontrarsi: studiosi, teorici, sceneggiatori, cineasti hanno avviato una discussione che, forse, avrebbe giovato della possibilità di potersi prolungare e approfondire ed articolare maggiormente. Come vedremo subito, le coordinate teoriche che si sono venute a delineare nel corso del convegno avrebbero potuto, probabilmente con risultati più pregnanti, costituirsi già, in partenza, come direttrici di una piattaforma di contenuti assodati da cui far partire le riflessioni.
I problemi da affrontare, così come li ha presentati Torri, sono conosciuti. L'apporto dello sceneggiatore va ogni volta valutato in relazione al momento storico, all'ambito culturale e geografico, ai modi di produzione di una determinata cinematografia; se non sempre e ovunque lo sceneggiatore può essere considerato coautore, in ogni caso ne va misurato il margine di autonomia, insieme al ruolo specifico nel processo collettivo di realizzazione, e ne va identificato l'interlocutore primario, che sia il regista o il produttore. Occorre considerare quali possono essere i condizionamenti del pubblico e quali, invece, i condizionamenti di carattere industriale – quelli del budget disponibile. Occorre, ancora, soffermarsi sullo specifico dei codici espressivi e narrativi che appartengono al lavoro dello sceneggiatore e presiedono alla scrittura della sceneggiatura. Ed è proprio da qui che è sembrato prendere avvio l'intervento di Luigi Forlai, che ha praticato una drastica distinzione (esatta, ma forse discutibile nel suo eccesso di schematismo) tra lo statuto della sceneggiatura e quello dello sceneggiatore in Europa e negli Stati Uniti. Oltreoceano, a prevalere è una narrazione di matrice classica, ottocentesca: la storia è tutto, e le regole per raccontarla sono rigidamente fissate e ossequiosamente rispettate. È chiaro che questa rigidità ha delle forti motivazioni di tipo economico: nell'industria americana il film costa moltissimo, molto più che in Europa, e il controllo da parte della produzione (che si esercita primariamente sulla sceneggiatura) è, di conseguenza, maggiore. L'interlocutore dello sceneggiatore è dunque, innanzi tutto, il produttore: è il produttore che pensa la storia, ed è soltanto quando il progetto è stato interamente elaborato, con l'ausilio dello sceneggiatore, che vengono interpellati il regista e gli attori. Di una cifra pari a 170 miliardi, il costo medio di un film americano, 15 spettano agli sceneggiatori, che vi lavorano in genere in numero consistente. Completamente diversa la situazione europea: il cinema costa incomparabilmente meno, il produttore ha un ruolo esclusivamente finanziario, e l'idea parte dal regista, che diventa quindi l'interlocutore principale dello sceneggiatore. Le cui pratiche di scrittura non vengono strutturate a priori da gabbie rigidamente codificate. Il cinema europeo, invece di incorporare i modi della grande narrazione, ne incorpora la crisi, e la sceneggiatura diventa strumento leggero, testo in continuo divenire, spunto e suggestione, piuttosto che schema preordinato da seguire con imposta esattezza. Ed è proprio questa l'idea di sceneggiatura che emerge dall'intervento di Stefano Rulli, che insiste sul carattere collettivo dell'opera cinematografica (spesso ignorato dalla critica cinematografica), su una nozione di film come crocevia di autori e linguaggi diversi e complementari, e come entità, in un certo modo, autonoma, che può prendere il sopravvento sulle intenzioni dei suoi autori e "decidersi" da solo. Rulli, in particolare, si è soffermato sulla sua esperienza di sceneggiatore, individuando le proprie motivazioni e i propri spunti personali: la sceneggiatura può essere motivata dall'affezione per un personaggio – ne *Il portaborse*, ad esempio – o dal senso di utilità sociale – *Il muro di gomma* –, o ancora dall'amore per un libro – *Mery per sempre* – oppure dal piacere di lavorare con un regista – come accade per *Il ladro di bambini* di Gianni Amelio. Il rapporto tra regista e sceneggiatore è dunque centrale ed essenziale in tutto il percorso che porta il film dall'esistenza come idea o soggetto a quella schermica. Eppure, questo carattere collettivo del film, apparentemente ormai assestato nella pratica e nella teoria cinematografica, non può e non deve assumere una valenza assiomatica. Lo afferma con decisione Ugo Gregoretti, che, senza reticenza alcuna, ha dichiarato la propria smania ossessiva e irrinunciabile di essere l'unico ed integrale autore del film, di curarne ogni parte e ogni singola componente. E sempre Gregoretti ha confessato di non aver mai avuto nessun tipo di rapporto professionale con uno sceneggiatore.
Già da questi primi interventi emerge l'assoluta necessità di adottare nei confronti del problema un punto di vista pragmatico (esplicitamente richiamato da Emidio Greco), che si muova dalla consapevolezza che il ruolo dello sceneggiatore varia profondamente da film a film, e da contesto a contesto. È proprio da questa consapevolezza acquisita avrebbe dovuto muoversi il convegno, che invece si è arrestato intorno alla questione ancora spinosissima dell'autore empirico del film, e non ha fatto che ribadire in forme diverse ora il carattere composito e a volte casuale dell'opera cinematografica, ora il ruolo coordinante del regista, ora il rifiuto dell'idea della sceneggiatura di ferro in favore di un

testo che è aperto, e che vale soprattutto per il lavoro di ricerca, di progettazione, di studio e di sogno che reca dietro di sé e al suo interno. Quando c'è stato tutto questo, afferma Arlorio, il film c'è stato, indipendentemente da un pezzo di carta qualsiasi.
La maggior parte degli interventi del convegno, che chiaramente hanno rivelato impostazioni diverse derivate da esperienze personali differenti (ricordo tra gli altri, oltre a quelli già menzionati, i nomi di Francesco Maselli, Callisto Cosulich, Vito Zagarrio, Francesca Solinas, Silvia Napolitano, Chiara Tozzi...), si sono mossi in queste direzioni. Una nota volutamente provocatoria all'interno della discussione è stata introdotta invece da Adriano Aprà, visibilmente scandalizzato dai costi del cinema americano rilevati da Forlai. Aprà ha espresso una condanna irrevocabile della sceneggiatura. La considera un retaggio dell'epoca pre-cinematografica, una forma istituzionalizzata di paura del cinema, paura di andare sul set. Questa *paura del cinema*, secondo Aprà, ha origine nell'assetto industriale: è la paura del denaro. La sceneggiatura è un volgare strumento per non correre rischi economici di nessun tipo. E il produttore pretende di *leggere* la sceneggiatura perché non sa *guardare* il film, e la scrittura gli garantisce una parvenza di sicurezza nel giudizio. La sceneggiatura persiste all'interno dei modi della produzione cinematografica costituendo un vero e proprio ostacolo alla possibilità, per il cinema, di dispiegarsi in tutte le sue forme espressive: per colpa del sistema industriale della sceneggiatura noi vediamo soltanto una parte del cinema pensabile. La sceneggiatura diventa quindi strumento segnatamente anticinematografico nella misura in cui garantisce al film quell'artificialità e quella falsità che vanno contro la natura originaria del cinema e il suo scopo, quello di fotografare la realtà. La polemica di Aprà contro la sceneggiatura, che prescinde programmaticamente dall'idea pur essenziale della sceneggiatura come testo aperto, costitutivamente *in fieri*, è, in effetti, polemica contro l'idea di un cinema necessariamente costoso, pre-visto e pre-organizzato, e difesa radicale ed idealistica di un cinema che dal sistema-sceneggiatura è inevitabilmente emarginato, e condannato a restare nella dimensione del pensabile.

Valentina Re

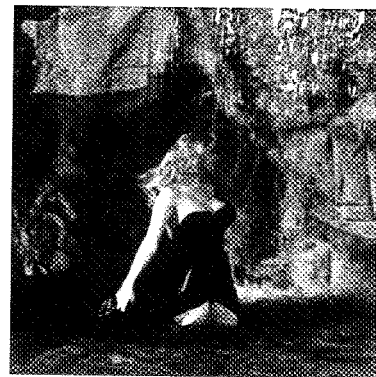
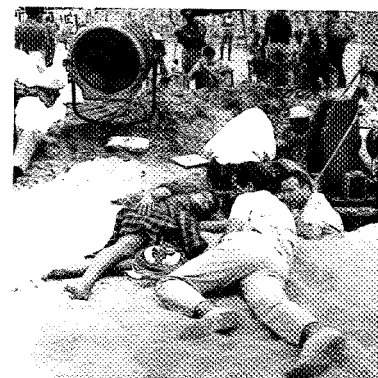
XIX Torino Film Festival Cinema Giovani
Torino, 15-23 novembre 2001

Tre documentari di Mario Martone

Anche nel 2001 il Torino Film Festival ha dato spazio e voce ai documentari d'arte. La significativa retrospettiva dell'edizione 2000 dell'opera completa di Sandro Franchina[1] ha trovato una continuazione ideale nei tre film presentati da Mario Martone. Intesa questa non nel senso di una contiguità stilistica, ma per l'alta qualità dell'incontro fra il cinema e l'arte figurativa tradizionale. Non a caso Mario Martone è stato "portato" al Festival di Torino proprio da Alessandra Franchina, figlia di Sandro. Inoltre, anche il gruppo di film dedicato al regista partenopeo può essere considerato una piccola retrospettiva: accanto al nuovissimo *Nella Napoli di Luca Giordano*[2], sono stati riproposti due lavori già noti, *Veglia* e *Lucio Amelio/Terrae Motus*[3].

Ne *La Napoli di Luca Giordano* un lungo piano sequenza iniziale ci porta dall'esterno all'interno di Castel Sant'Elmo, terminando di fronte a una tela raffigurante una scena di battaglia dipinta dall'artista seicentesco, cuore di una mostra dedicata a quest'ultimo nel 2001 dalla città partenopea: mani e armature, zoccoli e lance, volti terrorizzati, elmi e sangue si susseguono con ritmo incalzante, accompagnati da rumori di battaglia, tamburi, urla e latrati. Il quadro prende voce e movimento, diventa vivo grazie al suono e al montaggio. Così entriamo in contatto con la Napoli di Luca Giordano, piena di vitalità e bellezza, di rumori e di voci, di colori tenebrosi e di volti splendenti, di sorrisi, di carni abbondanti ed occhi lucenti, proprio come la Napoli di oggi. Martone, infatti, ci propone, attraverso una serie di analogie, il collegamento fra arte e vita, fra cultura e natura, fra tempo passato e presente; nesso che sembra prefigurato dal primo piano sequenza (dall'esterno all'interno), e che si realizza nell'intreccio di figure dipinte con immagini della natura, o con le strade e i balconi di Napoli. Così, alle serpentine dei corpi disegnati dal pittore sono accostate le onde del mare; agli incarnati lattei dei personaggi sulla tela, la luce del sole attraverso le nuvole; alle atmosfere oscure, le rocce di una grotta marina. E poi volti, mani, occhi e sorrisi dipinti si alternano e giocano con volti, espressioni e mani dei napoletani di oggi ripresi in bianco e nero. La vita della città e l'arte pittorica diventano ispirazione e materia dell'arte cinematografica, che emoziona il pubblico grazie alla maestria poetica di Martone[4].

Una poesia in immagini sembra anche *Veglia*. Di fronte ai movimenti della natura, dei rami e degli aghi di pino al vento, del cielo nuvoloso che cambia colore al tramonto, appaiono, immobili ed indifferenti, le sculture di Mimmo Paladino: idoli di pietra, sospesi fra terra e cielo. I fuochi accesi durante la notte davanti o dentro i gruppi scultorei sono fuochi sacrificali per ingraziarsi gli dei, mentre la musica, simile alle meditazioni tibetane, non fa che aumentare l'atmosfera di spiritualità e riflessione. Solo all'alba, col sorgere del sole, la magia è svelata: appare all'orizzonte la cupola fiorentina del Brunelleschi di Santa Maria del Fiore; il luogo, dai tratti indefiniti e sospeso in un tempo mitico, diventa il terrazzo del Forte Belvedere, sede dell'esposizione delle opere di Mimmo Paladino. Ogni cosa riprende il proprio posto, si reintegra nel paesaggio, mentre le sculture abbandonano l'aura di divinità, recuperando, nella luce, il bianco abbagliante privo di segreti. Il maestro-poeta Martone porta a galla i più ancestrali echi della spiritualità umana, tocca le corde recondite del mistero, gioca con lo spettatore rivelando il suo gioco solo alla fine. E, di nuovo, mette a confronto arte e natura.

Arte e vita, arte e natura si intrecciano in *Lucio Amelio/Terrae Motus*, anche se la lunghezza e la suddivisione in due parti distinte differenziano quest'opera dai film precedenti. Il gallerista napoletano Lucio Amelio[5] narra, a partire dagli anni Sessanta sino alle soglie del nuovo secolo, le proprie esperienze con l'arte e gli artisti di cui è stato alfiere. Nella prima parte del film racconto orale e immagini di opere si alternano ad alcuni filmati di happening[6]; mentre nella seconda la macchina da presa di Mario Martone si sofferma su alcuni lavori aventi per tema il terremoto e raccolti, secondo un progetto di Amelio, in una delle ville vesuviane di Napoli[7]. Diventato gallerista dopo un incidente d'auto, Lucio Amelio si racconta: spiega e lavora, scherza e canta, suonando il tamburello. Emerge così la personalità poliedrica del personaggio, il suo lato ludico, ma anche l'acutezza e l'intelligenza nell'imparare dagli artisti e nel trasmettere «la felicità, che suscita un'opera, ad altre persone». Le parole e i racconti si mischiano con i filmati, testimoni del contatto diretto di Amelio con artisti come Beuys, Marina Abramovich, Twombly. E spesso ritorna la parola magia, necessaria per

La dolce vita

La ragazza con la valigia

Mario Martone

Nella Napoli di Luca Giordano

l'arte, utile per il contatto con gli artisti e per le esperienze umane che il lavoro di gallerista regala. La stessa magia sembra pervadere Martone, che adopera l'arte figurativa per costruire emozioni, senza mai cadere nel didascalico. In *Lucio Amelio/Terrae Motus* la poesia è in parte stemperata dal racconto orale e dalla lunghezza del film, e si concentra soprattutto nella seconda parte, intitolata *Terrae Motus*, ove le immagini si sostituiscono alla narrazione diretta del protagonista. Qui si alternano, ancora una volta, inquadrature delle opere d'arte all'interno degli spazi espositivi e inquadrature dell'ambiente esterno; mentre la macchina da presa va alla ricerca del centro energetico dei lavori di Paladino, Tatafiore, Longobardi, Twombly (tra gli altri), ed esprime la vertigine derivante dalla visione della potenza artistica, che si ispira a quella naturale del terremoto[8].

Serena Aldi

Note

1. La retrospettiva completa comprendeva anche il lungometraggio di *fiction Morire Gratis* (1966-1967). A Sandro Franchina è stato dedicato in quell'occasione anche un volume monografico: Alessandra Franchina, Daniel Franchina, Enrico Ghezzi (a cura di), *Sandro Franchina*, Torino Film Festival Cinema Giovani, Torino 2000.
2. Anno 2001, Betacam, 18 minuti. Le informazioni per questa e la nota successiva sono state prese dal sito internet del Torino Film Festival: www.torinofilmfest.org
3. Entrambi del 1993 e girati in Betacam: il primo dura 15 minuti, il secondo 52 minuti.
4. Il regista si era già cimentato con la Napoli artistica seicentesca con un documentario d'arte sull'architettura barocca intitolato *Nella città Barocca* (1983). In quell'occasione presenziava l'attrice Licia Maglietta. Si veda Bruno Berti (a cura di), *Mario Martone su carta che brucia*, Alphabet Città di Savignano, Bologna 1997.
5. Lucio Amelio interpreta il personaggio del Marchese nel film di Martone *Morte di un Matematico Napoletano* (1992).
6. Quelli di Beuys, Marina Abramovich ed Andy Warhol.
7. Villa Campolieto; ora la collezione è stata collocata alla Reggia di Caserta.
8. Nel 1983 venne allestita una mostra dal titolo *Terrae Motus* a Villa Campolieto. Si veda il catalogo: Fondazione Amelio, *Terrae Motus*, Electa, Napoli 1984.

LII Internationale Filmfestspiele
Berlino, 6-17 febbraio 2002

9 donne

Il Festival di Berlino ha un nuovo direttore, Dieter Kosslick [Moritz de Hadeln è approdato, sappiamo, a Venezia], uno staff di collaboratori quasi completamente diverso, un nuovo responsabile del Forum (Christoph Terhechte: non sarà facile sostituire Ulrich Gregor che aveva fatto di questa sezione non solo un vero e proprio festival nel festival, ma una delle ribalte più importanti di ciò che di nuovo si muove nel cinema internazionale), grafica e cataloghi profondamente rinnovati. Ma resta alle prese con vecchi problemi, primo tra tutti il senso di una sezione maggiore (il "Concorso") in cui tre-quattro film al massimo, già in partenza, meritano di appartenervi, e che è dominata per il resto dalla convenzionalità e artificiosità della narrazione internazionale (che non conosce, davvero, confini e colpisce e banalizza in egual misura le opere delle culture nazionali e quelle d'autore, oltre ai prodotti industriali hollywoodiani) o dalla convenzionalità e artificiosità della rappresentanza geo-politica (dove la diversità non ha mai la forza e l'ambizione per divenire originalità e si rassegna ad essere versione autoctona, povera e differente per necessità, dei grandi racconti).
Dei film in concorso quest'anno *Bloody Sunday* (Paul Greengrass), cui è poi andato l'Orso d'oro, *8 femmes* (François Ozon), *Der Felsen* (Dominik Graf), *Viel passiert – Der BAP Film* (Wim Wenders), *Halbe Treppe* (Andreas Dresen), meritavano davvero di esserci (ma non ho visto *Laissez-passer* di Tavernier e il film d'animazione *Spirited Away* di Hayao Miyazaki, cui è andato ex-aequo l'Orso d'oro). Il resto (da *Monster's Ball* a *A Beautiful Mind*, da Altman a Costa-Gavras, da Iosseliani a Soldini e – spiace dirlo - a *Heaven* di Tom Tykwer) apparteneva a quel tipo di produzione che un tempo, nei cinema all'aperto, animava le serate estive delle località balneari, con quel genere di "cultura" e audacia che poteva trovare riconoscimento in simili contesti.
Il film di François Ozon è un film fallito, nondimeno è un'opera di grande interesse. Prosegue il disegno di rilettura e riattualizzazione del melodramma intrapreso dai lavori precedenti del regista e (pur muovendo da un testo di Robert Thomas: che non conosco) sembra misurarsi, in questo caso, soprattutto con i canoni di Almodóvar. Ma è questa la parte più debole dell'impresa. I personaggi femminili

8 femmes

8 femmes

(tutti e solo personaggi femminili: vediamo fuggevolmente il Pater familias morto su un letto o, retrospettivamente, di spalle in qualche incontro. Non udiamo neppure una sua parola) non hanno la statura *metafisica* delle figure del regista spagnolo, non hanno quell'accesso all'ineffabile, al mitico che sostiene le evoluzioni e gli eccessi apparentemente più inverosimili di queste ultime. Con Almodóvar – si pensi solo ai due ultimi film – il melodramma ha proposto sovramisure nel codice delle azioni e nelle forme di relazione tra gli attanti che neppure i film degli anni '50 avevano, con simile audacia e sistematicità, praticato. Quando *8 femmes* si inoltra in questa direzione, quando la relazione filiale rivela un legame incestuoso, il rapporto amicale un passione lesbica..., quando insomma la superficie un po' colto-borghese un po' racconto medio viene messa a soqquadro da un sottotesto di pulsioni (meschine o generose, ma comunque pulsioni), il film si muove con impaccio.
Perché la cornice naturalista (che è base fondamentale alle dilatazioni anche più oniriche del melodramma: ne sapeva qualcosa Buñuel) è qui troppo debole, virata, da subito, in apparato scenico stilizzato; perché manca alle protagoniste, ripeto, l'"assolutezza" degli eroi di Almodóvar; perché il film, invece che assorbire la storia degli altri personaggi dello schermo fin qui vissuti dalle interpreti, impegna piuttosto queste ultime in una nuova, virtuosistica performance. Malgrado le passioni che le agitano, le protagoniste non sono mai "perdute", conservano anzi un loro quasi aristocratico autocontrollo; le interpreti con una storia cinematografica meno ricca (proprio perché questa non viene mai messa in gioco), risultano le più vitali (è la giovanissima Ludivine Sagnier la più bella invenzione e sorpresa del film: non le figure disegnate con esibizionismo o indolenza da Ardant, Béart, Darrieux, Deneuve, Huppert); la casa (le scale, i dipinti, le finestre che incorniciano i volti) resta il palcoscenico di un teatrino degli equivoci e dei sottintesi piuttosto che quinta di un luogo sulfureo, funesto.
Un ruolo importante gioca la dimensione della commedia (come avviene anche in Almodóvar, certo). Ma qui il referente è un altro. Nei passaggi centrali dell'azione, e del disvelamento delle loro pulsioni, le otto donne sono le protagoniste di altrettanti numeri musicali, *irresistibili*, in cui (come in un film di Fassbinder, si direbbe, ma senza la cattiveria, si capisce subito, senza la spietatezza di quel modello) la convenzionalità del brano cantato e della situazione da musical *tradisce* l'artificialità della situazione, la maschera dei caratteri, i risvolti non detti della commedia. Ma non siamo (per questa volta) in un film di Fassbinder. La dimensione degli intermezzi è giocosa, "leggera", il disvelamento non trascina negli inferi, è alle particolari, stranianti risorse della drammaturgia del musical che si fa riferimento. Siamo più vicini, allora a *Dancer in the Dark* di Lars von Trier (un altro dei protagonisti del recupero del melodramma) che a una pièce dell'autore tedesco. Anche se in *8 femmes* è la forma della canzonetta ad imporsi piuttosto che i numeri danzati e le grandi coreografie. Il cambiamento di piano (parlato, cantato; agito, recitato), in ogni caso, è fatto per mettere in rilievo anche qui uno stato di *innocenza* del personaggio. Si potrà dubitare di lui in ogni momento, ma non in quello in cui, attraverso il canto, *ci parla direttamente* – come le protagoniste fanno, sempre, alla lettera, fissando in viso, per tutta la durata della performance, noi spettatori.
In questi passaggi (davvero dei piccoli capolavori) capiamo allora dove collocare quest'ultimo film di Ozon. *On connaît la chançon* di Resnais (e l'universo di un film come *Smoking – No Smoking*) ne sono i riferimenti più prossimi. La canzonetta (il teatro quotidiano) come luoghi della banalità, ma anche della rivelazione, provengono da qui.
Lars von Trier è chiamato in causa anche da *Der Felsen* di Dominik Graf (un regista con alle spalle colti *action movies* e una più recente e appannata attività televisiva). Il film, girato in video, ancorato all'attualità (la fine di un amore di una giovane donna e l'incontro con un adolescente che ha alle spalle una storia drammatica) attinge linfa dai principi del Dogma. Ne scaturisce un legame stretto, simbiotico con l'ambiente (il paesaggio di una Corsica che, non è un modo di dire, non avevamo mai visto sullo schermo), e soprattutto una capacità di introspezione della protagonista del tutto fuori del comune: il primo piano si dimostra ancora in grado di rivelare un'anima, il corpo (malgrado per quasi tutto il film la donna si muova in un qualunque vestito da vacanza) torna ad essere "visibile".
Le fantasie di "diventare un gangster" del ragazzo, il suo imprevedibile vitalismo, ne fanno il fratellino di alcuni lontanissimi eroi di Godard. Non sembri un'esagerazione. La "povertà" del film non gli impedisce affatto di essere colto: la storia è in effetti, per un buon tratto, quella "Nouvelle Vague" di un ragazzo, una donna e una pistola; la voce fuori campo fa pensare a quella di *Europa*; le discronie, in cui sembrano coinvolti alcuni oggetti, alle sperimentazioni più interessanti del cinema contemporaneo. Riprova ulteriore, il tutto, della fruttuosità degli esercizi (di ascetismo, di rigore) imposti dal Dogma.
Ma è il personaggio della protagonista (Karoline Eichhorn) che rimane soprattutto nella memoria: il modo in cui diviene parte dei luoghi, la libertà con cui si muove, la "naturalezza" con cui il racconto si costruisce sulle trasformazioni del suo volto e sui suoi spostamenti ha pochi riscontri nei film di questi ultimi anni.

l.q.

Der felsen

Der felsen

8 femmes

IV Far East Film Festival
Udine, 19-27 aprile 2002

L'ottimo bilancio della quarta edizione del Far East Film Festival ha confermato l'assoluta credibilità che la rassegna udinese ha ormai guadagnato a livello internazionale. Una vetrina, quella proposta dalla città friulana, che si impone ormai come la più autorevole finestra occidentale sulla cinematografia asiatica. I dati dell'edizione 2002 parlano chiaro: se non si sono registrati cali nell'affluenza complessiva, a dispetto del piccolo contributo richiesto per la prima volta al pubblico (10 euro per assistere a tutte e 73 le proiezioni in programma), il numero degli accreditati è addirittura cresciuto del 60%.
Il verdetto emesso dalla giuria popolare ha espresso una compatta predilezione per la commedia brillante, genere cui sono riconducibili senza troppe difficoltà i primi tre film classificati. La graduatoria ha registrato tuttavia un'inversione di tendenza: il primato del cinema coreano, consolidato dalle due precedenti edizioni, è stato scalzato dal film hongkonghese *Love Undercover* di Joe Ma, esilarante farsa poliziesca liberamente ispirata a *Una pallottola spuntata*. La Corea del Sud si è comunque aggiudicata il secondo e il terzo posto, con *Guns and Talks* di Jang Jin, un'altra spassosa commedia che in patria ha sbancato i botteghini, e con *Hi, Dharma*, di Park Chul-kwan, resoconto delle tragicomiche disavventure di uno sparuto gruppo di gangster costretti a riparare presso un monastero buddista per scampare alla lotta senza quartiere che contrappone due bande rivali.
"Cinergie" omaggia il Far East e il cinema asiatico con un profilo bio-filmografico di Ruan Ling-yu, diva del cinema muto cinese.

La vita e l'epoca di Ruan Ling-yu

I film muti cinesi riflettono il clima turbolento degli anni in cui furono prodotti. Ruan Ling-yu è stata l'attrice più famosa del periodo e la sua vita, insieme al suo lavoro, sono un simbolo delle trasformazioni sociali di Shanghai. Spesso definita la "Parigi dell'Asia", negli anni Trenta Shanghai era la quinta città del mondo ed era nota allo stesso tempo come una metropoli sofisticata e come una squallida sentina. Dei marinai che restavano bloccati a terra e tenuti a forza lontano dal mare si diceva che erano "shanghaizzati".
L'intera regione era un campo di battaglia in cui si scontravano le idee comuniste, le utopie romantiche dei partiti generalmente di sinistra e le forze reazionarie del partito nazionalista del Guomindang (KMT) guidato da Chiang Kai-Shek. La maggior parte dell'industria cinematografica era composta da persone di idee progressiste che dovevano sottostare alla censura. Eppure registi e sceneggiatori riuscivano a descrivere in molti film le sofferenze causate dalle disuguaglianze sociali.
Sebbene fosse un'invenzione occidentale, il cinema non era una cosa nuova per la Cina. I primi film vennero proiettati a Shanghai nel 1896 da un cameraman della Compagnia Lumière. Un anno dopo arrivarono i film distribuiti dalla compagnia americana fondata da Edison. L'industria cinematografica cinese nasce nel 1903, quando Lin Chin-shen ritorna a Pechino da un viaggio in occidente portando con sé una macchina da presa e un proiettore. Dieci anni più tardi venne prodotto a Shanghai il primo film scritto e diretto da un regista cinese. Già nel 1916 esisteva una casa di produzione di proprietà interamente cinese e nel 1921 si girò il primo lungometraggio. Nei successivi quindici anni sorsero duecento case di produzione che realizzarono migliaia di film. Le due maggiori compagnie cinesi erano la Ming Xing e la Lianhua. L'età d'oro del cinema cinese terminò nel 1937 con il bombardamento di Shanghai da parte dei giapponesi.
L'icona femminile, la star protagonista di quegli anni è stata Ruan Ling-yu, la greta Garbo di Shanghai, morta suicida all'età di ventiquattro anni. Il tratto distintivo di Ruan era la capacità di descrivere, nella maggior parte dei suoi film, le sofferenze del popolo. In ben ventinove film l'attrice tracciò drammatici ritratti di donne sofferenti e coraggiose. Ruan è via via una contadina che raggiunge la città in cerca di fortuna, una ragazza madre che si prostituisce per permettere al figlio di studiare, una giovane che sacrifica la sua vita per il benessere della sorella, una cameriera sedotta dal figlio del padrone, o una madre che abbandona i bambini per seguire l'uomo che ama. La recitazione di Ruan si fece carico di tutte le sofferenze della terra natale e rese fedelmente la dignità con cui il popolo cinese reagisce al dolore fisico e morale. I temi ricorrenti nei film di Ruan – e negli altri film cinesi degli anni Venti e Trenta – sono la povertà, il lavoro duro e incessante, la sofferenza del popolo, il valore sacro della famiglia, le invasioni straniere e la resistenza di donne indomite, capaci di tenere unite le famiglie anche nei momenti di crisi. Anche altri attori hanno incarnato le difficoltà che Shanghai ed il resto del paese stavano affrontando. Tra essi vanno ricordati Hu Die, Li Lili, Wang Renmei, Zheng Junli e Jin Yan. Credo però che Ruan abbia parlato per gli altri, piuttosto che limitarsi ad interpretarli sullo schermo. Le molte facce di Ruan Ling-yu hanno sempre rappresentato le donne della Cina e la loro sofferenza. Prima di morire l'attrice interpretò ruoli che dimostrano la versatilità del suo talento. I ruoli da lei sostenuti testimoniano infatti le diverse fasi attraversate dalla Cina e da Shanghai tra la fine degli anni Venti e l'inizio degli anni Trenta. Questi film presentano temi sociali comuni come la povertà, le lotte di classe e il contrasto tra una cultura ancora feudale e la modernità. Nel 1931 Ruan interpretò il ruolo di una intera vita in *Love and Duty* insieme alla co-star Jin Yan. Qui è una donna che abbandona i due figli e il marito per scappare con l'uomo di cui è innamorata. Insieme hanno una figlia, ma alla morte dell'amato la donna sembra decisa a suicidarsi. A trattenerla è il pensiero della figlia, che mantiene lavorando come cucitrice. Alla fine, però, la donna deve pagare per i suoi peccati, e infatti compie il suicidio a lungo rimandato, mentre l'ex marito adotta la bambina dopo aver letto il biglietto d'addio della donna che era sua moglie.
In *Little Toys* (1933) Ruan è il simbolo della Cina sfruttata dalle potenze straniere. La protagonista costruisce a mano dei giocattoli che altrove vengono costruiti industrialmente e diffusi massicciamente sul mercato. Durante la battaglia di Shanghai la donna viene fatta prigioniera e perde prima un figlio, poi il marito e infine le figlie superstiti. Con il suo esempio la donna esorta gli spettatori (e la folla) a combattere l'imperialismo.
Il ruolo più famoso sostenuto da Ruan è quello di *The Goddess* (1943), in cui interpreta una donna che si prostituisce per permettere al figlio di studiare. Il ragazzo viene invece espulso dalla scuola a causa della professione della madre che, nel frattempo, è stata incarcerata per aver ucciso un gangster che l'aveva derubata. Privato del sostegno materno, il ragazzo viene preso sotto la protezione del preside della scuola. Dello stesso anno è *National Customs* in cui Li Lili interpreta la sorella minore di Ruan. Questo fu l'ultimo film dell'attrice e racconta la frivola vita della gioventù che frequenta l'università di Shanghai. Ruan è una ragazza di provincia derisa dai compagni più sofisticati perché sacrifica la sua vita in nome della sorella minore, sventata e civetta. In seguito Ruan torna al villaggio natale come insegnante e anche la sorella mette la testa a posto. Alla fine del film entrambe entreranno nel Movimento per la Nuova Vita del KMT.
Naturalmente non tutti i film prodotti in questi anni sono così drammatici. Agli spettatori dei cinema cinesi venivano proposte anche commedie in cui si contrapponevano città e campagna, drammi in costume basati su storie delle dinastie Ming e Tang, film epici di kung-fu o remake di film hollywoodiani. Le numerose lingue e i tantissimi dialetti del paese non producevano alcuna interferenza nella diffusione dei film, semplicemente perché si trattava di film senza dialoghi. I personaggi sullo schermo venivano intercalati da descrizioni esemplificative e in sala un pianista accompagnava la proiezione. Sotto un certo senso, l'età d'oro del cinema cinese riuscì a creare un linguaggio comprensibile a tutto il paese. Infine, molti di questi film riflettono un'epoca tempestosa e forniscono a Ruan Ling-yu e alle sue colleghe l'opportunità di trasmettere agli spettatori delle opinioni velatamente comuniste.

Richard J. Meyer

Testo dell'intervento presentato nel corso dell'VIII Convegno Internazionale di Studi sul Cinema, Udine, marzo 2001. (traduzione dall'inglese di Anna Antonini)

Riferimenti bibliografici

C. Jihua, L. Shaobai, X. Zuwen, *Chinese Cinema, 1905-1937*, in «Griffithiana», october 1995, pp. 4-91.
D. Stella, *Shanghai: The Rise and Fall of a Decadent City*, Harper Collins, New York 2000.
D. Elley (a cura di), *Peach Blossom Dreams*, in «Griffithiana», october 1997, pp. 127-179.
L. Ou-fan Lee, *Shanghai Modern*, Harvard University Press, Cambridge, Mass.1999.
J. Leyda, *Dian Ying*, MIT Press, Cambridge, Mass.1972.
S. Li, H. Jubin, *Chinese Silent Film History*, China Film Press, Beijing 1997.

L'immagine ripensata del video

Continuando il nostro percorso ideale attraverso le manifestazioni possibili del linguaggio audiovisivo, in questo inserto monografico abbiamo voluto rivolgere le nostre attenzioni al video per svelarne soprattutto il carattere incerto e poliedrico, a sua volta frutto di una natura instabile e frenetica, espressione diretta della contemporaneità più stretta. L'arte video, infatti, per la propria vocazione ancora evidentemente sperimentale, si presenta nel panorama delle arti visive come una sorta di officina in continuo movimento, punto d'incontro fra tendenze stilistiche svariate e, dunque, fenomeno dai contorni spesso indecifrabili.

In questa prospettiva, allora, ci è sembrato fertile confrontare le diverse poetiche dell'immagine elettronica coi codici, certamente più solidi, di quella cinematografica, evidenziandone di volta in volta le convergenze e le rotture. Abbiamo quindi cercato di mostrare, attraverso una breve descrizione cronologica, le tappe essenziali attraverso le quali il video ha tentato progressivamente di conquistare un linguaggio proprio e, dunque, un'identità piena finalmente libera da ogni vincolo formale nei confronti del cinema. Con l'intenzione di fornire un adeguato percorso testuale, ci siamo poi rivolti alla situazione odierna per scoprire, fra i lavori del gruppo italiano di Studio Azzurro, un prolungamento ideale di quella ricerca che, in senso sinestetico, ha sempre segnato la storia del video fin dagli anni Cinquanta. Si è cercato così di testimoniare, attraverso la descrizione dettagliata di alcune opere, gli sforzi compiuti dal laboratorio verso ogni contaminazione possibile fra le arti, fino ad arrivare, attraverso la strada dell'interazione col pubblico, a sovvertire le convenzioni che sostengono il concetto classico di fruizione. Infine, per conferire al nostro percorso un respiro internazionale, abbiamo guardato all'ultima edizione della Biennale di Venezia per rintracciare fra le ricerche degli artisti più recenti, fra rotture violente e poetiche ancora relativamente tradizionali come quella perseguita da Chris Cunningham, ogni nuova possibile prospettiva del video, inteso non solo nella sua natura di strumento, ma soprattutto nella sua qualità di immagine diversa.

Federico Forte

Fra cinema e video. Trame intrecciate da separare

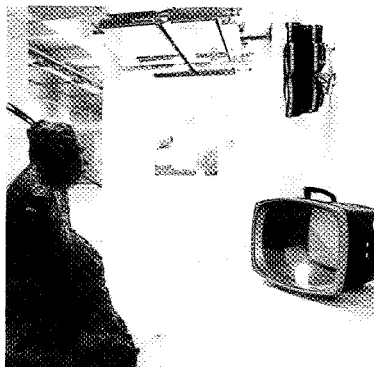
Prima di iniziare a discutere di arte video, viene alla mente l'attualità di un'affermazione di Leonardo Sciascia, quando in occasione di una mostra fotografica dell'amico Ferdinando Scianna si accorse come quell'arte non fosse ancora riuscita a conquistare un proprio linguaggio e dunque le mancasse una musa[1]. La stessa considerazione, forse, si può riconoscere opportuna per tutta l'ultima arte contemporanea, a proposito della quale nei periodi più recenti si può trovare un'etichetta soltanto nella caratteristica della frammentazione, come un vertiginoso sparpagliamento delle poetiche, le quali diventano impossibili da fermare e raccogliere in categorie immobili. Ma se questo dinamismo è certo adatto a rappresentare l'estetica dei tempi moderni, allora l'arte video può essere intesa non solo come portavoce ideale, così continuamente tesa alla sperimentazione, ma addirittura come una parola profetica, portatrice del linguaggio a venire di un mondo nuovo, di una modernità che non siamo ancora. Questa crescita inquieta e inesorabile, però, non lascia distinguere alla critica alcun tratto costante come punto di riferimento, e segnala una confusione tanto palese e avvilente che per parlare della retrospettiva di un singolo artista o di un'intera corrente ogni volta bisogna stabilire quale sia in realtà l'essenza dell'arte video. La sola caratteristica comune alle opere di questo tipo, forse, si può rintracciare nella presenza dell'immagine in movimento, la stessa che ci permette da sempre di individuare il cinema. Da qui nasce il nodo da sciogliere, l'intreccio da approfondire, soltanto se in grado di condurci ad una comprensione più piena di due diversi linguaggi, ma da abbandonare subito se, sterile, il problema diventa soltanto chiamare le cose con il nome giusto. Ovviamente, per uscire da questo disordine, la soluzione più facile si potrebbe trovare nel supporto, ma vorremmo provare a capire se usare il nastro magnetico anziché la pellicola comporti non solo una qualità dell'immagine differente, ma significhi anche pensare in modo diverso l'immagine stessa. Oppure, continuando a limitare l'indagine alla superficie, soltanto all'aspetto di questi due linguaggi invece che volgerla direttamente alla fonte, potrebbe venire la tentazione di aggrapparsi alla frequente assenza di tracce discorsive, di narrazioni lineari, vantata da sempre dagli artisti video quasi come un vantaggio nei confronti della lentezza della prosa. Ma vengono subito in mente le strade già battute dal cinema in questo senso, dalle avanguardie francesi e tedesche degli anni Venti al cinema *underground* americano. In ultima istanza, quindi, sembra più fertile provare ad "abbassare" la nostra riflessione e portarla sui canali che quotidianamente consentono la fruizione di questi due linguaggi, per poterli finalmente riconoscere diversi. Ragionare sugli "spazi" nei quali vengono presentati e hanno modo di svilupparsi, perché sono questi a dare per scontate le differenze. E se il cinema viene mostrato ai festival, l'arte video viene esposta nelle gallerie o nelle mostre specializzate assieme ad opere e installazioni lontanissime fra di loro, distinguibili soltanto con l'etichetta fumosa e imprendibile di arti visive.

Se quindi si riconosce che il linguaggio video, da sempre fratello minore del cinema, trova la sua identità soltanto nella tradizione più vasta dell'arte contemporanea, e dunque in una prospettiva storica più lunga di quella del cinema, occorre assolutamente stabilire un termine *a quo* da cui far partire la storia di questo linguaggio, fissare un periodo preciso dal quale far iniziare il nostro discorso. Una sorta di embrione da rintracciare, insomma, e che un po' arbitrariamente vogliamo riconoscere in certe tendenze affermatesi già alla fine degli anni Cinquanta in tutto il panorama artistico occidentale, proprio nel periodo storico in cui cadevano definitivamente le distanze intellettuali fra l'America e l'Europa[2]. Un'epoca in cui gli artisti provano a superare il momento mitico della manualità attraverso la tecnologia, utilizzando le stesse apparecchiature che in quegli anni venivano già ferocemente consumate dalla società per riuscire ad esprimere il proprio tempo col suo stesso gergo e, insieme, per dimostrare di essere in grado innanzi tutto di leggere la propria epoca. Così, per deviare questi prodotti dal loro senso popolare di beni di consumo e uscire dagli schemi della facile propaganda e dell'intrattenimento che già si stavano cristallizzando, le apparecchiature vengono presentate spente, stravolgendo, come già aveva insegnato Duchamp, il loro contesto più solito, con l'intenzione dichiarata di rovesciarne il senso. Se quindi questo momento rimane certo il più lontano dal cinema, esso permette però di comprendere come la definizione più esatta ed esauriente dell'arte video sarebbe forse "arte tecnologica", e insieme chiarisce già quell'inclinazione allo straniamento che, nel secondo periodo più propriamente visivo, sfocerà in un'accentuata tendenza parodica nei confronti del "fratello maggiore".

Infatti, quando finalmente gli schermi vengono accesi, si comincia a pensare l'immagine alla stregua di una materia come tante su cui lavorare, ma, a differenza delle altre, impalpabile, capace di donare all'opera un respiro nuovo, sconosciuto a tutta l'arte passata. Da qui in avanti non solo molti artisti saranno costretti a scegliere se fermarsi all'immobilità già vecchia delle proprie installazioni o cominciare per la prima volta a lavorare sul movimento e sulla dimensione del tempo, ma da questo scarto nasce la scintilla di una lingua nuova, che conquisterà il proprio segno solo in una frenetica sperimentazione cieca e affascinante, dentro la quale ogni volta si dovranno cercare i suoi limiti e la sua bellezza. Comincia così il momento che più di tutti consente un confronto legittimo con il cinema, la stagione dell'arte video vera e propria, e probabilmente è nel genio di Nam Jum Paik che meglio si concentra questo passaggio decisivo[3]. Pensiamo (sin da quando, già negli anni Sessanta, Paik interviene sull'immagine) al passaggio estetico che avviene da un momento iniziale fermo, fondato sulla sola constatazione, ad uno spudoratamente sbilanciato in avanti, quasi verso la predizione[4]. Ci riferiamo, ancora una volta, a quella sperimentazione formale talmente ardita che sembra spingere gli artisti ad adottare, o meglio ad inventare, il linguaggio di un "uomo tecnologico" che non esiste ancora, che è forse appena nato, ma che certo non è ancora in grado di comprendere a pieno le frasi di quest'arte nuova, che qui diventa necessariamente di frontiera, una "lontananza" finalmente diversa dalla "vicinanza" del cinema.

Ma a questo proposito, essendo costretti a segnalare soltanto la dissonanza più forte fra i due campi, ci sembra di poterla riconoscere proprio nel lavoro sull'immagine: se nel cinema viene privilegiato il movimento, che non implica quasi mai un lavoro di modifica sul filmato, per il video sembra più lecito parlare di metamorfosi e trovare il suo carattere peculiare, come scrive Silvia Bordini, «nell'intrinseca mutabilità di immagini, trattate come materia plasmabile che si trasforma dal proprio interno»[5]. Ma per comprendere fino in fondo l'essenza di questa dialettica interminabile rimandiamo, magari un po' provocatoriamente, a tanta parte del pensiero di Jean-Luc Godard, che proprio nella provvisorietà e nella frammentazione ha sempre risolto il senso della sua arte.

Nel frattempo, però, occorre parlare di un momento ancora precedente al primo.

TV Buddha di Nam Jum Paik

TV Buddha di Nam Jum Paik

entusiasmo, che ha fatto credere i confronti tra cinema e video comunque sempre prolifici, capaci di aprire la strada verso una sperimentazione eternamente feconda. Di quando, presto, gli artisti si sono accorti di stare maturando una dipendenza troppo forte, quasi soffocante, nei confronti del cinema, coscienti che una sorta di sudditanza estetica stava nascendo. Allora si è cominciato a riflettere, in modo più o meno consapevole, su certe debolezze, addirittura su certi "ritardi" impliciti nel video, fra cui non ultimo quel ritorno alla bidimensionalità che, da Picasso in avanti, l'arte contemporanea pensava di avere tanto orgogliosamente superato: come un ritorno al quadro quasi anacronistico, un po' imbarazzante o comunque difficile da giustificare.
Ma se questa è storia di oggi, siamo convinti che sia opportuno segnalare come quest'arte, costretta nei contorni dello schermo, dia ancora spesso la sensazione di esaurire la propria poetica in un lavoro giocato soprattutto sull'"aspetto", costringendo le proprie opere soltanto sulla superficie, sia ad un livello espressivo che ad uno più strettamente tecnico (si pensi, ad esempio, a quanto di rado venga utilizzata la profondità di campo). Quasi a volere lasciare soltanto impressioni, come indizi di argomenti che non vengono mai sviluppati, ancora una volta, per paura di diventare cinema. Ma del resto questo già lo notava Jean-Paul Fargier quando scrisse che «tutte le forme narrative sono permesse al video tranne quelle già percorse dal cinema»[6]. Così si finisce per trovare lavori che giocano sulla forma con grande raffinatezza, ma che non riescono mai, o quasi mai, a conquistare quella concretezza comunque sempre necessaria ad ogni pretesa artistica. Con questo, sia ben chiaro, non si vuole in nessun modo mortificare le potenzialità, certo non ancora pienamente svelate, dell'immagine "trattata" al digitale o comunque modificata, magari sostenendo che con essa si violenti la genuinità dell'opera. Continuando così si finirebbe per scrivere che anche il montaggio è dannoso, perché rallenta la scorrevolezza.
Per tracciare un giro compiuto, diventa infine necessario segnalare le strade che negli ultimi anni gli artisti video hanno provato a percorrere per superare questa sorta di incompiutezza estetica, alla ricerca di un'identità piena, libera da ogni debito ontologico nei confronti del cinema. In questa prospettiva si inseriscono a pieno titolo le ricerche più recenti di alcuni gruppi, non ultime quelle di Studio Azzurro in Italia, che attraverso la via dell'interazione col pubblico provano non solo a riconfigurare lo spazio convenzionale dell'opera d'arte, ma anche a ripensare il concetto stesso di fruizione. E ancora, più in generale, certe tendenze emerse già agli inizi degli anni Ottanta che, partendo dalle riflessioni di Bill Viola, hanno mosso la propria poetica verso una direzione evasiva nei confronti dello schermo, capace di pensare l'immagine oltre quei contorni per farla diventare uno sviluppo insolito della scultura moderna. Come un nuovo coraggio di quest'arte, un'occasione immancabile per affermare un linguaggio proprio e trovare un tratto di originalità, capace persino di richiamare alla mente una chimera, il sogno – già di Greenaway – di portare il cinema in ogni posto.

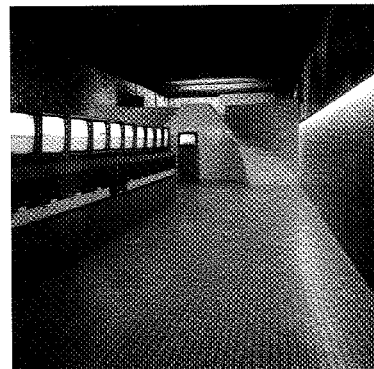
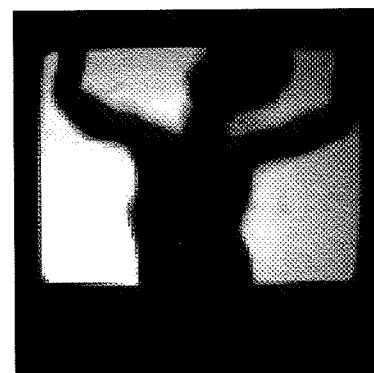
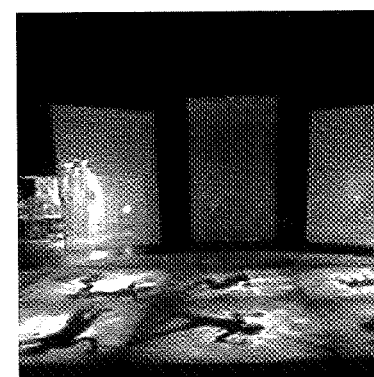
Federico Torre

Note

1. A proposito della fotografia, infatti, Sciascia scrive: «Sembra che non si possa scrivere di un fotografo, di una mostra o di un album di fotografie o anche di una sola fotografia, senza essere tentati di fare o tout court facendo tutto un discorso sulla fotografia, senza tentare di rispondere o presumendo di rispondere o effettivamente rispondendo alla domanda sull'ubi consistam estetico della fotografia». Vedi Leonardo Sciascia, "Fotografo nato", introduzione a *Ferdinando Scianna*, Fabbri, Milano 1983.
2. Per quanto riguarda questa tendenza iniziale dell'arte tecnologica e proprio per la sua diffusione così vasta, abbiamo preferito scegliere di non precisare nessun artista o movimento particolare per due ragioni fondamentali. La prima riguarda il fatto che, come tutte le grandi svolte significative nella storia dell'arte, riconoscere un inizio preciso nel genio di un singolo o addirittura in una sola opera significherebbe, comunque, una forzatura eccessiva nell'interpretazione di un fenomeno che riteniamo meglio riconducibile ad una necessità storica. La seconda, invece, è motivata dalla stessa natura del linguaggio video, che, a causa del suo marcato carattere sperimentale, non ha ancora maturato punti di riferimento abbastanza fermi da poter esporre in una trattazione così breve.
3. In questo caso, invece, per fornire un minimo sostegno testuale alla comprensione di questo passaggio, ci sembra lecito rimandare ad una tarda opera di Paik e in particolare alle diverse versioni che quest'artista coreano ha proposto del suo *Tv Buddha* (1989): un'opera in cui una statua fissa un monitor che può essere o completamente vuoto oppure trasmettere l'immagine stessa della scultura. Nei significati di tale opera ci piace appunto leggere le due punte estreme del passaggio che dicevamo.
4. In questo senso, non vogliamo certo nascondere i debiti che le nostre considerazioni devono a certi appunti di Pasolini sull'uso del "discorso libero indiretto" nella letteratura della neoavanguardia italiana degli anni Sessanta. Vedi in proposito Pier Paolo Pasolini, *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano 2000, pp. 95-98.
5. Silvia Bordini, *Generazione mutante*, in «Art Dossier», n. 169, luglio-agosto 2001, p. 10.
6. Jean-Paul Fargier, "Gli inseparabili", in Valentina Valentini (a cura di), *Intervalli*, Sellerio, Palermo 1989, p. 80.

Italia e video. I sensibili ambienti di Studio Azzurro

«Le conquiste della tecnica sono ormai a servizio dell'arte». Così dichiarava nel 1952 Lucio Fontana nel *Manifesto del movimento Spaziale per la televisione*, pensando ad un'arte fatta di immagini non più unite inscindibilmente alla materia e non legate ai limiti del tempo e dello spazio, ma che continuassero ad esistere all'infinito, pur venendo trasmesse solamente per un attimo.
Se le prime ricerche nell'ambito di quella che verrà ufficialmente e comunemente chiamata *videoarte* (pur trovando sempre nuove e fantasiose possibilità di denominazione...) si sviluppano all'interno di *Fluxus* all'inizio degli anni Sessanta, arrivando già nel 1963 con la mostra di Nam June Paik *Exposition of Music-Electronic Television* ad imporsi nel mondo dell'arte, in Italia bisognerà attendere il decennio successivo perché il video trovi una sua puntuale collocazione.
Le teorizzazioni sull'uso del mezzo, iniziate con la presa di posizione di Fontana e degli spazialisti, continuano più o meno sporadicamente per tutti i Sessanta, ma è solo a partire dal 1970 che dalla parola si passa all'azione e il video fa il suo ingresso "concreto" nel mondo dell'arte.
Vengono organizzate sia mostre personali di artisti che decidono di affidare totalmente la messa in immagine delle proprie ricerche al video, e sia rassegne collettive, incontri e convegni che hanno il compito di chiarire e classificare le molte modalità d'uso delle nuove tecnologie elettroniche. Nascono centri e laboratori importanti[1] e si forma anche una produzione di materiali scritti ad opera di una nuova generazione di critici, che si occuperà interamente dell'analisi dei nuovi mezzi.
Molte mostre riuniscono le esperienze di diversi artisti che presentano le loro performance non dal vivo, come accadeva precedentemente, davanti agli occhi dei visitatori, ma "regalando" l'immagine dei propri corpi, delle proprie azioni all'occhio delle telecamere, facendo entrare queste immagini in una serie di monitor che le trasmettono a circuito chiuso.
Malgrado questa partecipazione così attiva delle nuove tecnologie nel mondo dell'arte, il video non viene percepito subito come "strumento" dotato di una vita propria, di una completa autonomia. All'inizio svolge più che altro la funzione di elemento "chiarificatore", qualcosa in grado di aprire nuove porte alle ricerche precedenti. Il binomio video/*Body Art* è il più collaudato. Spesso, infatti, le telecamere vengono unicamente chiamate a documentare le azioni performative degli artisti che riprendono se stessi rendendosi proiettabili all'infinito, immagini date ma in continuo divenire. A volte le azioni trasmesse dal monitor avvengono in diretta, ma il corpo vero e tangibile dell'artista/performer è celato agli occhi dello spettatore a cui è dato di contemplarne solo l'immagine impressa su nastro magnetico.
È solamente in un secondo momento, con il formarsi di personalità che non solo si dedicano completamente alla ricerca nel campo dell'immagine elettronica ma anche ad un utilizzo di essa per la creazione di nuovi ambiti d'indagine artistica, non legati ad esperienze già elaborate in precedenza, che gli scopi creativi si realizzano nei modi più svariati e il mezzo arri-

va ad avere un suo statuto autonomo da ogni altra forma d'arte prima sperimentata. Facendo comunque un riassunto circa i diversi utilizzi del mezzo video in Italia nei primi anni Settanta, le ipotesi che si possono fare si dividono tra scopi ed attività dichiaratamente artistiche e finalità, per così dire, "documentaristiche". In linea con il clima del dopo Sessantotto, le nuove tecniche dell'immagine elettronica vengono investite di una forte carica ideologica. Si formano gruppi di ricerca e di critica militante che pensano al video come elemento per la rappresentazione di fenomeni di impegno sociale, comunicazione democratica che si muova al di fuori delle vie dell'informazione comune.
Arrivando agli anni Ottanta, questa forse utopica idea di strumento-memoria diretta del sociale perde un po' della sua forza, mentre al contrario acquista sempre più interesse la possibilità di studio di nuove ricerche estetiche e "linguistiche" sul mezzo.
Esiste un linguaggio del video? È corretto parlarne in questi termini? Quali sono i limiti artistici delle nuove tecnologie elettroniche?
In un momento in cui questi quesiti sono all'ordine del giorno, a metà strada tra laboratorio di produzione video e ambito di ricerche artistiche, nel 1982, a Milano, si forma Studio Azzurro, uno dei gruppi (anche se forse sarebbe meglio parlare di "progetto") a tutt'oggi più attivi.
Si tratta inizialmente dell'incontro fra tre personalità[2] con competenze specifiche differenti e pronte ad entrare produttivamente in contatto: Paolo Rosa, Fabio Cirifino e Leonardo Sangiorgi, che si occupano rispettivamente di arti visive e cinema, fotografia, grafica e musica.
Fatto mai negato dai suoi componenti, il laboratorio nasce come studio professionale con una profonda dimensione commerciale. Esegue infatti lavori e servizi di grafica e fotografia per aziende o riviste, ma è proprio questo suo essere così ben ancorato al mercato che apre la strada alla sperimentazione artistica, creando i presupposti economici per la ricerca.
Studio Azzurro si pone quindi come "contenitore di idee", punto di partenza che si estende in mille diverse direzioni e percorsi con un occhio sempre pronto a cogliere le possibilità di compenetrazione tra ambiti artistici differenti, ma stando anche attento, più concretamente, ad essere un ambiente, un luogo di lavoro volto ad una produzione economica essenziale per portare avanti la sperimentazione artistica.
Lo studio intraprende percorsi che lo portano verso un proficuo incontro con il cinema e il documentario[3], realizzando film brevi e lungometraggi e ideando incontri e rassegne di cinema indipendente; ma è senz'altro il video il mezzo attraverso il quale compie le più interessanti ricerche.
Il punto di partenza fondamentale dell'indagine è il rapporto artista/realtà. Una realtà non misurabile, inclassificabile ed infinita, che può essere resa nei suoi vuoti, non attraverso una rappresentazione palpabile e concreta e per questo limitante, bensì attraverso qualcosa che sia, come questa, effimera e sfuggente. Lo spazio del video, spazio astratto per eccellenza, diventa allora l'area unica e ideale per la creazione e la collocazione di immagini di questo tipo.
Il video viene di volta in volta investito di nuove funzioni, nuovi rapporti con altre discipline. Nel corso degli anni, i membri di Studio Azzurro prendono contatto con personalità provenienti da diversi circuiti dell'arte, costruendo solidi e bellissimi ponti che uniscono le loro sperimentazioni all'esperienza teatrale (con Barberio Corsetti e la *Gaia Scienza*) e musicale (collaborando, tra gli altri, con Giorgio Battistelli e Piero Milesi).
Il modo dello studio di avvicinarsi alle nuove tecniche non è, per così dire, puramente specialistico, ma cerca piuttosto in esse nuove opportunità di elaborazione delle immagini attraverso l'acquisizione, l'assimilazione dei nuovi mezzi. Non si tratta di strumenti che entrano in conflitto tra loro e con il passato, ma che, viceversa, si schiudono ad esso, aprendo contemporaneamente nuove vie di comprensione del tempo presente.
Le immagini riprese dalle telecamere e trasmesse dai monitor non sono più immagini elettroniche puramente virtuali, piuttosto si tratta di una commistione dei due livelli, un'irruzione della dimensione reale in quella virtuale.
Questo concetto, ben visibile fin dalle prime videoinstallazioni, diventa elemento principe quando Studio Azzurro passa alla realizzazione delle sue "videoambientazioni"[4].
È un'opera del 1984, *Il Nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)*, quasi certamente una delle più conosciute e quella che regala a Studio Azzurro fama internazionale, che spezza il limite tra spazio del monitor e spazio circostante. Si tratta di una videoambiantazione composta da ventiquattro monitor e tredici programmi video sincronizzati, realizzata con dodici videocamere fissate al bordo di una piscina che riprendono un attore mentre nuota incessantemente avanti e indietro per un'ora; l'immagine del corpo del nuotatore entra ed esce dai monitor, in successione, creandosi come un puzzle. Il visitatore, per poter vedere le immagini, si deve necessariamente "immergere" in una vera e propria piscina non interrata e ricostruita appositamente in una delle sale di Palazzo Fortuny a Venezia, dove l'installazione viene presentata. I monitor sono infatti posizionati sul fondo della piscina, lungo i due lati più lunghi.
Il percorso del nuotatore è incessante, ma di volta in volta, e sempre in un monitor diverso, succede qualcosa: un piccolo accadimento, un "microevento" che spezza la quiete dello spettatore. Può trattarsi di una palla che viene improvvisamente afferrata da un paio di mani o di un'ancora lanciata in acqua, per un totale di cento piccole "visioni" che durano poco più di un attimo.
Oltre a dover scendere fisicamente nella piscina, chi guarda deve anche costruirsi una sua propria e personale narrazione, che si compone di ogni microevento che un suo colpo d'occhio riesce a cogliere, ampliando la sua visione ed aprendola ad un contatto diretto con l'opera. La narrazione, così facendo, perde la sua struttura precedente (sempre che ne avesse avuta una) e coinvolge lo spettatore come individuo, caricandolo di responsabilità. Il tempo stesso e la sua percezione vengono destrutturati, e lo spazio architettonico viene utilizzato in modo che l'opera si insinui in esso, costruendosi addosso a quest'ultimo come poi, in modo estremamente simile, *si costruirà* addosso a colui che la osserva.
Il discorso sul coinvolgimento dello spettatore prosegue nelle esperienze di videoteatro, che Studio Azzurro realizza intorno alla metà degli anni Ottanta insieme a Giorgio Barberio Corsetti e alla sua compagnia.
Prologo a diario segreto contraffatto (1985) e *La camera astratta* (1987) mettono insieme sul palcoscenico immagini elettroniche ed attori in carne ed ossa. I monitor oscillano o si scompongono, formando "torri" verticali che frammentano le immagini dei corpi ripresi in scala 1:1. Le cose accadono dentro e fuori dagli schermi: attori reali, corpi reali, attraversano il palcoscenico, si muovono, compiono azioni, ma questo accade anche ai monitor, che così facendo acquistano la stessa valenza di esseri "fisicamente compiuti".
Il flusso delle immagini è "flusso di sangue", flusso caldo e vitale. Abolendo il naturale modo di valutare il tempo e lo spazio, spezzando i limiti del campo/fuori

Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg), part. (1984)

Prologo a Diario Segreto contraffatto (1985)

La camera astratta (1987)

campo, queste due opere permettono (o costringono?) allo spettatore di perdersi nello scorrere degli eventi. A chi guarda è sempre più richiesta una disponibilità, un coinvolgimento (quasi) "politico". Sempre più quest'ultimo è caricato di responsabilità, ed è suo preciso compito concepire e costruirsi mentalmente la narrazione secondo la sua personale maniera di "sentire" gli eventi.
Lo spettatore viene sedotto dalla possibilità di dare forma al racconto, di non assistere ad una narrazione data a priori, ma che egli stesso crea come meglio crede, depredando (almeno nella sua visione) l'artista del suo ruolo.
Un'"opera di seduzione", per certi aspetti una vera e propria compulsione erotica del fruitore dell'opera, che comporta, da un lato, una sua piena consapevolezza ed accettazione delle "regole" del gioco (che non è dato sapere da chi siano state codificate: dall'artista? dall'opera stessa?...), dall'altro un lasciarsi trasportare verso qualcosa di sconosciuto: il tempo della visione della propria creazione.
La sola esperienza visiva, e la sua conseguente elaborazione mentale, divengono a questo punto insufficienti e si sente il bisogno di un compiuto "contatto fisico" dello spettatore con l'opera. Le ricerche dello studio proseguono allora, da questo punto in poi, sempre più in direzione di una componente esplicitamente interattiva.
Un altro passo avanti è *Il giardino delle cose* (1992)[5], nel quale vengono utilizzate le telecamere agli infrarossi, che non leggono la luce ma il calore, così che le immagini di una serie di oggetti inanimati si rendano percettibili nel momento in cui delle mani li toccano. Il tatto e lo sguardo divengono mezzi in grado di combinarsi alla tecnologia, il punto in cui dato naturale ed elettronico si incontrano producendo la visione.
Sono tuttavia le opere realizzate a partire dalla metà degli anni Novanta[6] che portano il discorso sull'interattività alle estreme conseguenze. La videoambientazione diviene un "ambiente sensibile", che va agito, vissuto dal pubblico come un gioco di cui è lui l'unico giocatore. Le immagini escono dagli schermi e tramite l'uso dei videoproiettori diventano davvero inscindibili dall'ambiente circostante. Gli ultimi veli sono ormai caduti, la scena è nuda e spoglia, le immagini quasi galleggiano nello spazio.
In *Tavoli – perché queste mani mi toccano* (1995) è il tocco diretto dello spettatore ad essere richiesto. L'installazione è composta da sei tavoli la cui superficie è inclinata (e quindi non potrebbe sostenere alcun oggetto reale), sui quali vengono proiettate una serie di immagini: una donna addormentata, una ciotola piena d'acqua, una candela accesa e così via. Nel momento in cui le mani del pubblico sfiorano uno dei tavoli, l'immagine muta, la donna si sveglia, la ciotola si rovescia, la candela cade incendiando il tavolo.
Il tocco di chi guarda diventa atto naturale da compiersi: nel momento in cui l'immagine si sposta fuori dal monitor è come se si denudasse di fronte al pubblico. Ora non si tratta più solo di qualcosa che si espone alla vista, ma che è anche disponibile a farsi toccare.
I desideri si realizzano, il gioco inizia davvero e lo spettatore, ormai preda di esso, ne segue l'inevitabile percorso. Il tocco della sua mano non è allora che conseguenza diretta della fascinazione di cui si è reso vittima consapevole. Egli deve rischiare qualcosa se vuole avere qualcosa in cambio, deve accettarne, a priori e quali che siano, le conseguenze.
Tatto, movimento, voce o azioni del pubblico creano, in questa e nelle altre installazioni interattive di Studio Azzurro, relazioni con lo spazio immaginativo. Un corpo o un oggetto appare o scompare, rimane visibile per pochi istanti oppure per un tempo più lungo; ogni cosa è totalmente variabile, ridefinibile soggettivamente ogni volta. Il punto di vista è nuovo, il fruitore diventa il principale esploratore, l'opera non "appartiene" più all'artista, ma diviene cosa di chi, in quel momento, la "usa".
Lo spettatore ora possiede (in senso molto materiale...) le immagini, quasi le violenta, le prende con la forza. Tuttavia, sono anche le immagini stesse che si protendono consenzienti verso questa "molestia", e in una malvagia atmosfera ludica si compongono acquistando vita. Le immagini sono schiave del pubblico, ma non potrebbe essere altrimenti, dato che solo lui è in grado di renderle illimitate e sottrarle alla morte.
Lo spettatore/padrone, che dà e toglie a suo piacimento, ha però anche lui un limite: non ha piena consapevolezza del suo magico gesto, non sa come si metta in moto praticamente questa sua capacità di mutare ciò che sta davanti ai suoi occhi. Non ha insomma pieno controllo della sua visione e non sempre è in grado di portarla ad essere ciò che i suoi occhi vorrebbero. Così l'immagine non viene totalmente sopraffatta, ha ancora un piccolo possibile margine di salvezza, un labile vantaggio su colui che la controlla.
Il pubblico penetra dentro questi ambienti sempre più a fondo e sempre più affascinato. Ogni volta ha la sensazione che in quest'esperienza non esistano limiti spaziali, temporali o fisici, programmi o progetti. Programmi e progetti che invece i componenti di Studio Azzurro continuano a portare avanti con sempre più entusiasmo. Per quanto riguarda i limiti, spero non se ne pongano mai.

Anna Soravia

Note

1. Vale almeno la pena di ricordare l'esistenza dei due laboratori di Ferrara e di Firenze: rispettivamente il Centro Vieoarte del Palazzo dei Diamanti, fondato nel 1972, e Art/Tapes/22, che nasce nel 1973 e termina la sua attività nel 1976.
2. Oggi Studio Azzurro annovera un maggior numero di collaboratori, divisi, tra le altre cose, in esperti per la parte finanziaria e amministrativa, assistenti al montaggio e alle riprese e responsabili di diversi progetti sia artistici che commerciali.
3. Come prima opera viene realizzato un film in 16 mm, *Facce di festa*, cui seguono *Lato D* (1982), *L'osservatorio nucleare del Sig. Nanof* (1985), *La variabile Felsen* (1988), il cortometraggio in 35 mm *Dov'è Yankel?* (1994) e *Il mnemonista* (2000) di Paolo Rosa.
4. Nel corso di vari interventi, Paolo Rosa definisce più o meno una videoambientazione come un racconto sospeso, una macchina che produce narrazioni e in cui le immagini proposte dai monitor entrano inscindibilmente in contatto con l'ambiente circostante, che assume così un'importanza fondamentale quanto il video stesso agli occhi dello spettatore.
5. Le telecamere agli infrarossi erano già state utilizzate in *Visit to Pompei* (1991), benché l'opera che comunemente viene ricordata per questo sia *Il giardino delle cose*.
6. Tra le altre, *Coro* (1995), *Totale della battaglia* (1996), *Il soffio sull'angelo* (1997), le quali sono state riunite nel 1999 a Roma nella mostra monografica *Ambienti sensibili*.

Videoartisti a Venezia

XLIX Biennale d'Arte di Venezia

Certo ne è passata di acqua sotto i ponti (e pixel sugli schermi...) da quando, agli albori dell'invenzione cinematografica, ci si interrogava sulle effettive capacità artistiche del mezzo, piuttosto che sul suo sfruttamento come semplice mezzo di intrattenimento del popolo. L'affascinante possibilità di coniugare arti del tempo e arti dello spazio nel *pot-pourri cinematico* è andata avanti negli anni, tra polemiche e trionfi, fino a ritagliarsi uno spazio completamente autonomo e indipendente nel campo dell'arte... quale *arte*? Visiva? Audiovisiva? Considerati gli innumerevoli rami di sviluppo in cui gli artisti (videoartisti e non, filmmakers d'avanguardia, artisti-affascinati-dal-mezzo, *computer lovers*, cyberpunk e via filmando...) hanno intrecciato le loro creazioni, ogni tentativo di classificazione sembrerebbe riduttivo. La XLIX Biennale d'Arte di Venezia è stata l'ennesima conferma della vastità di interpretazioni che l'universo videoarte è in grado di fornire. Se il proposito dell'organizzatore Harald Szeeman era di creare «una piattaforma dell'umanità» (come da presentazione), questa «Platea dell'Umanità» non poteva trovare mezzo migliore per esprimere se stessa che quello che Marshall McLuhan, qualche anno fa, definiva «un'estensione del corpo e della mente umana»[1].
A proposito di videoarte, in quest'ultima Biennale se ne sono viste di tutti i colori e per tutti i gusti: dalla delicata poesia dei microdrammi di Salla Tykka alle piccole catastrofi in *3D animation* di Magnus Wallin; dai documentari della serie "l'arte nella vita quotidiana" (vedi Richard Billingham) al suo opposto "anche la vita quotidiana diventa arte" (esponente Tiong Ang); dalla celebrazione di sé (Chantal Michel e la sua personale collezione di vestiti) e dell'altro (Anri Sala con *Uomoduomo*) alla celebrazione dello spettatore stesso, che diventa – nell'installazione di Maria Wirkkala – protagonista dell'opera d'arte attraverso un gioco di riprese che lo ritraggono di spalle. Dal voyeurismo puro all'astrattismo in movimento, dal cartone animato al concettuale, dall'opera-verità all'irrealtà-veramente-documentata (con immancabili ammiccamenti vari alla, ormai consolidata, realtà virtuale), gli artisti si sono passati il testimone in un viaggio attraverso il video-mondo, perlustrandolo in lungo e in largo, rivoltandolo e ricreandolo per poi scomporlo di nuovo, in tutte le sue accezioni. C'è stato chi ha giocato sulle capacità puramente tecniche del supporto e così, nel viaggio nel paese delle *videomeraviglie*, ci si scontra con immagini fantasmagoriche che, grazie ad un numero maggiore di *ansilumen*, fluttuano sullo schermo alla luce del giorno[2] (Alessandra Tesi); ci si trova immersi in stanze buie circondati da parole che interagiscono tra di loro, proiettandosi in nuovi significati (Charles Sandison); si assiste a percosse invisibili su una schiena dove, però, sono visibilissimi i progressivi segni del dolore (Xu Zhen).

All is Full of Love

Come To Daddy

C'è stato anche chi non s'è dimenticato che, al di là di ogni sperimentazione tecn(olog)ica, la caratteristica principale del mezzo audiovisivo è la capacità di registrare avvenimenti, fatti, vita reale e non. Ed ecco la valanga di *performances* documentate a mezzo video: dai suicidi in diretta di Ene-Liis Semper ai sado-esperimenti sul proprio (povero lui!) maestro di judo di Lars Sitberg; da chi il video l'ha semplicemente usato per riciclare la propria esibizione e farla virtualmente perdurare per tutti i cinque mesi della Biennale (un nome per tutti: Santiago Sierra) a chi ne ha fatto un mezzo di significazione per la propria opera, come nel lavoro di Georgina Starr, dove la macabra passerella-installazione rappresenta solo il raccapricciante e tangibile epilogo della storia narrata tramite video. Soprassediamo poi su quanti hanno speculato sul montaggio, dando nuovi significati a filmati sportivi, familiari, documentaristici e a quant'altro, manipolandoli a mezzo *cutting* nel gioco psicologico di associazione indici-simboli, iniziato dal signor Ejzenštejn un po' di tempo fa e a quanto pare ancora valido. C'è stato anche chi Ejzenštejn l'ha rivisto e corretto, tanto per restare in argomento, come Alexander Roitburd che, nel suo *Psychedelic Invasion of the Battleship Potëmkin into Sergej Eisenstein's Tautological Hallucinations*, ha preso in prestito la famosa scena della scalinata di Odessa per rileggere dal suo personale punto di vista le teorie sul montaggio del regista russo, giocando con un *editing* capace di inserire di soppiatto nel filmato originale immagini di *Guerre Stellari*, di soldati moderni, di ragazzini in skateboard. E ancora chi non si è limitato a giocare *con* il cinema, ma ha giocato *al* cinema: è quanto è avvenuto nel padiglione dei canadesi Miller e Cardiff, che hanno proiettato la loro opera in un mini-cinema, con tanto di rumori e bisbigli, commenti e dialoghi (nel film? Nella sala? Tra il pubblico della Biennale o tra quello fittizio creato dagli artisti?). Lo spettatore si è trovato installato nell'installazione, in uno straniante effetto-realtà che annulla e dissolve il confine tra l'opera e lo spazio in cui viene rappresentata, in un groviglio continuo di rimandi tra il significante e il significato che rende ironicamente impossibile la loro separazione.

In tutto questo bailamme di simulazioni reali, realtà artificiali, opere e operette varie che strizzano l'occhio al filosofico e al concettuale, si sono distinte e hanno spiccato, nella loro semplicità di videoarte pura, ovvero spogliata di ogni gioco semiotico, i lavori dell'inglese Chris Cunningham. Di professione regista di videoclip e di filmati pubblicitari (videoartista per pro-vocazione, o meglio di riflesso...), Cunningham ha presentato alla Biennale, in un contesto dove tutti hanno cercato, chi più chi meno, di colpire con l'opera forte, provocatoria, e in più di un'occasione palesemente confezionata ad hoc, nient'altro (e scusate se è poco!) che i suoi lavori, dove il termine lavoro può essere usato, per una volta, nella sua accezione più elementare. Delle tre opere chiamate a rappresentare la sua personale visione della «Platea dell'Umanità», due erano infatti videoclip. Il più corto, *Monkey Drummers*, perfetta intersezione di immagini video e musica elettronica, è stato realizzato per un pezzo di Aphex Twin, piccolo genio contemporaneo del genere. D'altro canto è proprio girando un video per Mr. Richard D. James (vero nome dell'artista) che Cunningham ha iniziato la sua carriera di regista di videoclip. Se il suo debutto risale dunque al 1995, non si può certo dire che il nostro abbia trascorso la sua vita fino a quel momento contemplando i campi di Lackenheat, il paesino inglese dove è cresciuto: disegnatore, scultore, fumettista e creativo in tutti i territori del tangibile fin dalla più tenera età, come egli stesso ha dichiarato in un'intervista al magazine britannico «Dazed and Confused», Cunningham, appena sedicenne, disegnava i mostri per il film di Clive Barker *Nightbreed* (1990). Andando avanti negli anni lo ritroviamo a lavorare nella realizzazione di *Alien 3* (David Fincher, 1992), lo vediamo illustratore dei fumetti inglesi «2000 AD», creatore del costume di Sylvester Stallone per *Judge Dredd* (Danny Cannon, 1995). E forse non tutti sanno che anche il progetto iniziale di *A.I.* è suo, a seguito della sua convocazione da parte di Mr. Kubrick, neanche lui rimasto immune all'inquietante fascinazione che i suoi lavori hanno il potere di trasmettere. Nel frattempo, infatti, il ragazzino, cresciuto a fumetti di fantascienza, ha trasferito il suo mondo, in bilico tra *Alice nel paese delle meraviglie* e i romanzi di Gibson, nei videoclip, trasformando quelli che i più considerano semplici messaggi promozionali in musica in mini-film, dove fantastico e tecnologico si fondono, dando vita a un universo parallelo, popolato da bambini con fattezze di adulti che terrorizzano i sobborghi londinesi, da atleti che, correndo, perdono a poco a poco pezzi del loro fisico possente, come fosse fatto di porcellana, da robot che s'innamorano, in un armonioso connubio di metallo che pulsa di vita (persino la *pop singer* per antonomasia Madonna si è trasformata sotto le mani di Cunningham in un'ambigua figurina gotica...).

All is Full of Love, realizzato per l'omonima canzone di Björk, è il suo secondo videoclip presente alla Biennale. Racconta la leggenda di come la cantante islandese si sia recata dal regista con nient'altro che una copia cinese del *Kamasutra*, e di come le prime parole che a Cunningham siano venute in mente, ascoltando la canzone, siano state sessualità-latte-porcellana bianca-clinica. La cosa che colpisce è come, incredibilmente, il trentenne genietto britannico sia riuscito a trasferire le sue sensazioni, dal pensiero astratto al visuale, in dieci intensissimi minuti, in un crescendo che vede due robot, dalle delicate fattezze della stessa Björk, accarezzarsi, baciarsi, raggiungere il culmine dell'amore in una serie di inquadrature che sembrano galleggiare in un'atmosfera sospesa, che fluttua tra metalliche asepsi e sensuali morbidezze. Astrazione totale tra i due concetti duro/morbido: umano e robotico si dissolvono, nella musica discreta ed ipnotica di questo video, già vincitore del premio speciale della giuria all'Artfutura 2000 di Siviglia.

Il terzo lavoro di Cunningham presente alla Biennale è anche il suo primo (e unico, per il momento) video "fine a se stesso". Realizzato nel 2000 ai Greenford Studios, nel Middlesex, e contenente una traccia musicale dell'inseparabile Aphex Twin, *Flex* è, quasi, l'altra faccia della tenera sensualità di *All Is Full of Love*: stavolta l'intento dell'artista di «creare qualcosa di completamente astratto»[3] (sono parole sue), trasferendo nel video i suoi interessi per lo studio della figura umana, si risolve in diciassette minuti di immersione totale nell'intera gamma di sentimenti dell'universo umano. Diciassette minuti di devastante erotismo, che Cunningham fa oscillare tra perfezione formale e fisicità animale, in una lotta continua tra la disarmante bellezza che celebra l'anatomia umana, quasi un omaggio alla classicità greca, e l'agghiacciante brutalità del dolore allo stato puro, di cui i minimali suoni elettronici che fanno da cornice sottolineano l'intensità.

Dalla carne tecnologica di *All Is Full of Love* alla cruda bestialità, cristallizzata nella purezza della forma di *Flex*, la «Platea dell'Umanità» auspicata da Szeeman c'è tutta, mi sembra. Sotto i riflettori di un evento che, suo malgrado, nella ricerca esasperata del nuovo-a-tutti-i-costi, tende sempre più a sprofondare nella banalità del già visto, Cunningham, portando semplicemente il suo "pane quotidiano", la nostra pluriconcettualizzata umanità è riuscito a portarcela tutta, da Michelangelo al cyberspazio, condensandola in pochi minuti di pellicola-colore. Forse il segreto, se mi si concede una libera applicazione di quanto il nostro ha dichiarato in una delle sue prime interviste, è «continuare a fare solo quello che davvero mi piace»[4].

Ida Papandrea

Note

1. Marshall McLuhan citato in Gualtiero De Marinis, "Cartografie. *Videodrome, La zona morta*", in Michele Canosa (a cura di), *Il cinema di David Cronenberg*, Le Mani, Recco 1995, p. 59.
2. Il *lumen* è l'unità di misura del flusso luminoso, cioè della quantità di luce irraggiata dalla sorgente nell'unità di tempo considerata. *Ansilumen* è il *lumen* misurato a norma ANSI (American National Standards Institute). In pratica, aumentando il flusso di *ansilumen* si aumenta la luminosità, ciò rende possibile proiettare il video anche alla luce, senza diminuire la sua visibilità.
3. Cfr. *The Chris Cunningham Director File*, in www.director-file.com/cunningham.
4. *Ibidem*.

Il MART, non solo futurismo

Il Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto

Il Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto (Mart), che dal prossimo dicembre troverà nuova e prestigiosa sede nel Polo Museale di Rovereto, progettato da Mario Botta e Giulio Andreolli, è un punto di riferimento per la valorizzazione dell'arte contemporanea nazionale ed internazionale del XIX e XX secolo. Costituitosi nel 1987 tramite la fusione della Sezione d'Arte Contemporanea del Museo Provinciale d'Arte di Trento con la Galleria Museo Fortunato Depero di Rovereto, ha svolto e svolge tuttora, attraverso varie attività, una funzione sempre più importante per la promozione dell'arte contemporanea. La struttura, oltre ad aver dato negli anni visibilità alle collezioni appartenenti al museo, effettua periodicamente mostre temporanee su artisti noti e meno noti al grande pubblico, inoltre incoraggia costantemente la conoscenza dell'arte attraverso l'attività didattica, la ricerca e lo studio. A questo proposito, fondamentali sono il Centro Internazionale della Danza e il Centro Internazionale Studi del Futurismo.

Il Centro Internazionale della Danza, nato in collaborazione con il Festival di Danza Oriente Occidente di Rovereto, tende all'esplorazione dei punti di contatto tra arte contemporanea e danza, mettendo in relazione il patrimonio artistico del museo con gli spettacoli del festival. Questa rassegna ha avuto modo di ospitare le performance di maestri della danza del Novecento come Merce Cunningham, Lucinda Childs, Pina Bausch. Sul confronto tra le esperienze scenografiche e coreografiche di alcuni dei protagonisti della scena artistica internazionale è stata ad esempio incentrata la mostra del 2001 *Automi, marionette, ballerine nel teatro d'avanguardia: Depero, Tauber-Arp, Exter, Schlemmer, Morach Schmidt, Nikolais Cunningham*, che ha affiancato bozzetti e sculture a video testimonianti le ricerche sperimentali degli autori in relazione al ruolo del ballerino/danzatore. Parallelamente alle ricerche condotte dal Centro Internazionale della Danza si sta costituendo un archivio audiovisivo (che già conta circa 200 videocassette) allo scopo di conservare le immagini degli spettacoli del festival. Sono inoltre a disposizione del pubblico riviste specializzate e libri sulla danza contemporanea.

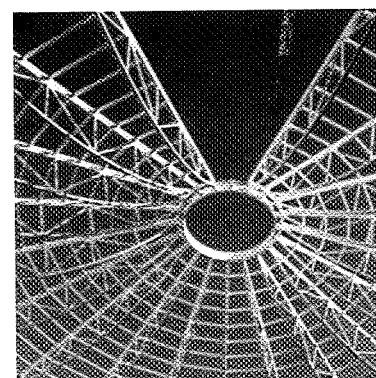
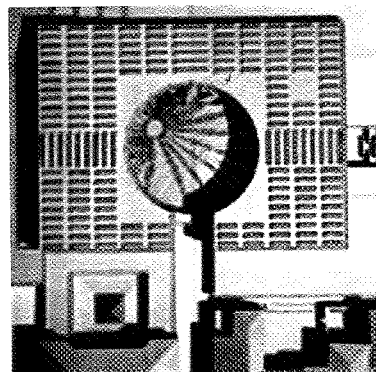
Parte integrante del Mart è il Centro Internazionale Studi del Futurismo, da poco costituitosi, che ha come obiettivo la valorizzazione e lo studio dell'avanguardia futurista, nonché la promozione della conoscenza dei fondi futuristi conservati presso l'Archivio del '900, presente all'interno del Mart. Conferenze, seminari e pubblicazioni sono attività collaterali del Centro, che si propone come punto di riferimento internazionale per lo studio del movimento Futurista. Ezio Godoli[1] ha curato il recente libro *Il Dizionario del Futurismo*, promosso dal Centro di Studi del Futurismo, che già si presenta come strumento fondamentale per gli studiosi della materia. Mentre la mostra *Cinema e fotografia futurista* dello scorso anno, curata da Gabriella Belli e da Giovanni Lista[2], ha permesso la visibilità di una ricchissima raccolta di materiali fotografici provenienti dalle collezioni del Mart. La mostra è stata accompagnata da un ricco calendario di proiezioni cinematografiche (per la maggior parte in video), comprendente una serie di film legati al Futurismo. Infatti, sono stati presentati non solo rare testimonianze della ricerca cinematografica futurista, ma anche varie altre opere anticipatrici dei temi futuristi. Film dialetticamente connessi, per contenuti e per stile, ai principi futuristi, e alle sperimentazioni dell'avanguardia cinematografica europea, recanti echi del manifesto *La cinematografia futurista* del 1916. Oltre a *Stramilano* del 1929, *Impressioni di vita n. 1*, *L'Italia di Ieri e di Oggi*, *Cinema, Curiosità, Musica*, particolarmente degni di nota sono altri straordinari filmati di Corrado D'Errico: *La Gazza Ladra* e *Parliamo d'amore*, cortometraggi girati dall'autore nel 1934, per la prima volta visibili insieme in una rassegna pubblica. Da segnalare anche l'inedito *Fiera di Tipi*, diretto dal regista padovano Antonio Viola Leone nel 1934.

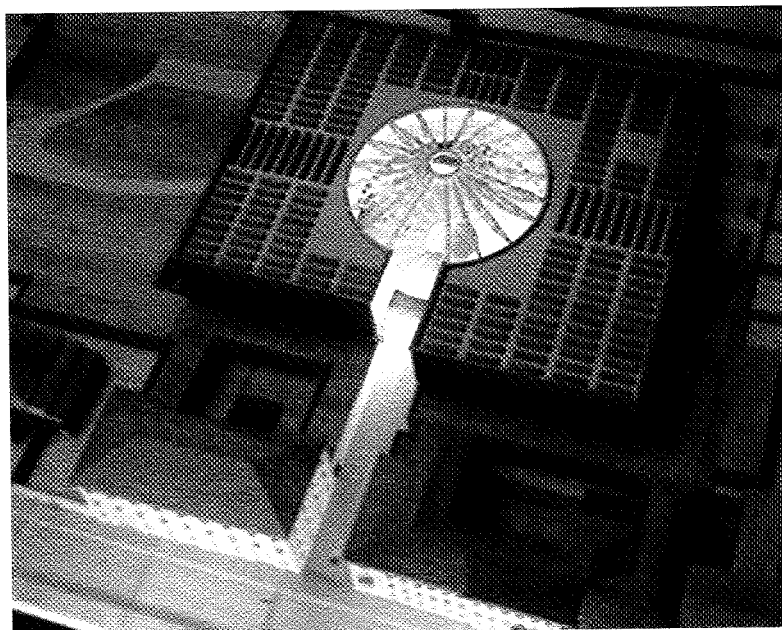
L'Archivio del '900, di cui si è accennato sopra, è formato da una serie di fondi del XX secolo che comprende carteggi, fotografie, articoli, manoscritti e dattiloscritti di artisti o su artisti, tutti materiali fondamentali per l'arte del secolo scorso. I fondi sono stati raccolti grazie ad una continua opera di acquisizioni da parte del museo, o grazie a donazioni e depositi; al nucleo originario, costituito dal lascito di Fortunato Depero, se ne sono affiancati negli anni degli altri, secondo diverse modalità: o in stretta aderenza con la storia del Futurismo (quelli delle sorelle Angelini, di Carlo Carrà, di Giannina Censi, di Tullio Crali, di Angiolo Mazzoni, di Gino Severini, di Mino Somenzi, di Ernesto Thayaht), o riguardanti la storia dell'architettura italiana della prima meta del Novecento. Oltre al già citato Mazzoni, si sono costituiti i fondi Amitrano/Malaparte, Luciano Baldessari, Gaetano Ciocca, Giovanni Lorenzi, e molti altri. Inoltre, sono state acquisite riproduzioni di materiali dal fondo Luigi Figini/Gino Pollini e da quello di Adalberto Libera, e materiali rilevanti per il dibattito storico, critico e artistico a partire dal Divisionismo in avanti (i fondi Carlo Belli, Silvio Branzi, Vittore Grubicy-Benvenuto Benvenuti, Riccardo Maroni, Karl Plattner, della Galleria Delfino, una copia del fondo Tullio Garbari e dell'archivio Galleria Pancheri di Rovereto). L'ultima acquisizione archivistica di notevole rilievo, per importanza e per numero di documenti, è l'Archivio di Nuova Scrittura (che vanta circa 15.000 testi, tra volumi e opuscoli, tra i quali si distinguono libri d'artista, monografie e periodici sul Futurismo) che è stato presentato con una mostra nel dicembre 2001, insieme al deposito Paolo della Grazia.

La biblioteca, contenente circa 60.000 volumi e 1500 riviste, è specializzata nell'arte contemporanea, con importanti tangenze con il cinema. Vi si possono trovare praticamente tutti i testi concernenti i rapporti tra cinema e Futurismo, ma anche cataloghi e manuali sulla videoarte. La maggior parte del materiale librario presente è catalogato ed è accessibile via internet tramite il sito della Provincia Autonoma di Trento www.trentinocultura.net, alla voce CBT (Catalogo Bibliografico Trentino). Tutti i materiali dell'Archivio del '900 e della biblioteca, che attualmente è aperta al pubblico solamente nel pomeriggio (dalle 14.00 alle 18.00), sono accessibili. Se per accedere ai materiali d'archivio è necessario presentare una richiesta di autorizzazione, specificando le motivazioni, rivolte alla direttrice del Mart, dott.ssa Gabriella Belli, l'accesso alla biblioteca è libero, ma non c'è la possibilità di prestito.

Il significativo nucleo di opere del deposito Paolo della Grazia, cui si è accennato, verte sull'interscambio tra parola ed immagine, arte figurativa e scrittura, tema approfondito da artisti quali Remo Bianchi, Giacomo Manzù, Karl Plattner, Giò Pomodoro, Mariella Bettineschi, Ugo Carrega, Raffaella Formenti, John Furnival, Emilio Isgrò, Giovanna Sandri, Luciano Civettini. Altri nuclei significativi all'interno delle collezioni del Mart, che coprono un arco temporale che va dal Romanticismo ai nostri giorni e che annoverano circa 7000 opere tra sculture, dipinti, oggetti d'arte applicata, disegni ed incisioni, sono: il deposito della collezione Giovanardi (circa 90 opere d'arte di Carrà, Sironi, De Pisis, Campigli, Morandi e Licini) e il nucleo storico di Fortunato Depero (oltre ai disegni, le fotografie, le opere su tela, gli arazzi, i mobili e l'arte applicata). Le collezioni comprendono anche opere dell' '800 (Giovanni Segantini, Eugenio Prati, Bartolomeo Bezzi e Andrea Malfatti), di artisti che lavorarono a cavallo fra XIX e XX secolo come Umberto Moggioli, o legati al

movimento futurista (Prampolini, Thayath, Crali, ecc.).
Molte delle opere raccolte nelle collezioni del Mart sono visibili in rete corredate da una scheda tecnica e da notizie sugli autori. Al Palazzo delle Albere di Trento vengono presentate al pubblico le altre collezioni, ospitate dallo spazio dedicato alle collezioni permanenti e all'attività delle mostre (ma attualmente chiuso in vista dell'apertura del Polo Museale). Dal 2000 le esposizioni temporanee si sono orientate su più filoni: oltre al filone futurista e al filone storico, che ha proposto nella stagione 2001 la stupenda mostra *Boldini, De Nittis, Zandomeneghi: mondanità e costume nella Parigi di fine secolo*, si è aggiunta la sezione denominata Contemporanea, dedicata ad artisti viventi (John Baldessari, Zhou Chunya, Rudolf Stingel e Gabriele Basilico) che si sono segnalati per la sperimentazione di nuovi linguaggi. Le ultime acquisizioni del Mart, legate all'arte contemporanea e facenti parte di un nucleo d'opere non ancora presentato al pubblico, saranno visibili nella Mostra d'Apertura del Polo Museale.
Altra attività fondamentale è quella didattica, incentrata sul concetto del "fare per comprendere"[3], che coinvolge bambini e ragazzi di tutte le età e organizza corsi per associazioni e circoli, oltre a corsi di aggiornamento per insegnanti.
Completano il patrimonio del Museo una diateca di oltre 12.000 immagini d'opere d'arte contemporanea e una sezione di video sulle attività svolte nel settore didattico, nel settore mostre o sulle fasi di ideazione e costruzione della nuova sede del Polo Museale.
Per ulteriori informazioni si può visitare il sito www.mart.tn.it o ci si può rivolgere al numero di telefono 0464 438887.

Serena Aldi

Note

1. Ezio Godoli (a cura di), *Il Dizionario del Futurismo*, Vallecchi, Firenze 2001.
2. Cfr. il catalogo della mostra curato da Giovanni Lista, *Cinema e fotografia futurista*, Skira, Milano 2001. Con questa pubblicazione Giovanni Lista ha vinto il Premio "Filmcritica - Umberto Barbaro" per il 2001.
3. Le fonti per questa e altre notizie sono state ricavate dall'opuscolo di presentazione del Mart intitolato *Il Museo*, dal sito internet www.mart.tn.it, dalle informazioni datemi oralmente dai collaboratori della Dott.ssa Gabriella Belli, che ringrazio per la disponibilità.

Riviste in rete (I)

Da molto tempo avevo in programma un articolo alle riviste in rete, senza mai decidermi a venire davvero al dunque. A frenarmi e a spingermi a continue esitazioni e rinvii erano soprattutto l'abbondanza del materiale e la complessità del campo d'indagine: le riviste in rete sono molto numerose, addirittura numerosissime, ed una rassegna anche solo limitata a un campione rappresentativo richiederebbe un lavoro immane, che stenterebbe in ogni caso a tenere il passo della rapida e continua evoluzione del medium. Mi limito allora ad allineare, senza troppe pretese di sistematicità e coerenza, alcuni ragionamenti, iniziando un percorso interpretativo che potrà, se sarà il caso, svilupparsi anche in numeri successivi.

La facilità e l'economicità della pubblicazione di informazioni su Internet hanno fornito, fin dalla prima diffusione del nuovo medium presso il grande pubblico, una soluzione pratica e inattesa per aggirare quell'insieme di pastoie economiche, burocratiche e giuridiche che, pretendendo di regolare la libertà di stampa, limitano di fatto quella di espressione. La relativa "anarchia" del nuovo mezzo di comunicazione ha favorito un'immediata fioritura di siti informativi, molti dei quali hanno scelto di modellarsi, con maggiore o minore coerenza, sul modello delle tradizionali riviste cartacee; ma ha anche suscitato l'allarme di tutte quelle istituzioni sociali abituate a detenere gelosamente il controllo della pubblica opinione – istituzioni che sono corse ben presto al riparo.

Approvata con un'insolita, amplissima convergenza tra maggioranza e opposizione, la nuova legge sulla stampa n. 62 del 2001, in vigore dal 4 aprile dello stesso anno, ha esteso senza troppi riguardi all'informazione on line la normativa già vigente per la stampa cartacea, definendo come «prodotto editoriale» qualsiasi «prodotto realizzato sul supporto cartaceo, ivi compreso il libro, o su supporto informatico, destinato alla pubblicazione o, comunque, alla diffusione di informazione presso il pubblico con ogni mezzo, anche elettronico». Il principio è semplice, ma le conseguenze sono enormi: prendendo la legge alla lettera, diventa perseguibile del reato di «stampa clandestina» chiunque pubblichi su Internet qualsiasi genere di informazione senza al contempo aver registrato in tribunale la propria testata e senza aver indicato un direttore responsabile iscritto all'Ordine dei Giornalisti, oppure senza essersi iscritto all'"albo degli operatori di comunicazione" (a seconda che l'aggiornamento delle informazioni sia periodico oppure no). I legislatori si sono affannati ad assicurare che la legge non va, e non sarà, interpretata in questo modo: nulla cambierà per i siti amatoriali, le norme si applicheranno solo alle testate professionali. Resta il fatto che in ultima istanza sarebbe il senso letterale della legge – un senso sostanzialmente liberticida – a prevalere su ogni possibile interpretazione "corretta" o "sensata".

Questo pericolo ha immediatamente suscitato nella rete un ampio movimento di opposizione, pressoché ignorato dalla totalità della stampa "ufficiale"; nel giro di poche settimane, decine di migliaia di persone hanno sottoscritto la petizione promossa dal web–magazine «Punto Informatico» per chiedere al parlamento di abrogare la nuova legge sull'editoria. Si è trattato senza dubbio della più grande forma di mobilitazione che abbia interessato finora la rete italiana – una mobilitazione, occorre dire, che sembra aver in seguito perduto lo slancio iniziale, anche perché nel frattempo fatti molto gravi hanno fornito il pretesto per mettere in discussione altre importanti libertà civili. Finora la legge 62/2001 non ha subito alcuna correzione ed oggi, nel nostro paese, fondare e mantenere una rivista in rete non è più così semplice come un tempo: è ancora presto tuttavia per capire se ciò si tradurrà in una battuta d'arresto, o in un processo di integrazione, o ancora nella comparsa di nuove modalità di comunicazione.

In ogni caso, la nuova legge sull'editoria sembrerebbe di scarsa utilità pratica ai fini della nostra indagine; si limita infatti all'enunciazione di principio di cui si è detto, senza entrare nel merito dei tratti caratteristici che distinguerebbero la stampa sul web dagli altri spazi informativi diffusi nella rete (portali, siti monografici, ecc.). E tuttavia, un esame del concetto di "prodotto editoriale" che essa propone può comunque fornire, anche se in negativo, qualche spunto di riflessione; esso si basa, non senza difficoltà e contraddizioni interne, su due criteri: esistenza di una testata, e periodicità della diffusione di informazioni.

Il primo criterio appare come il più immediatamente applicabile, nelle forme di un collegamento diretto ad un'omonima rivista di tipo tradizionale: «Cahiers du Cinéma», «La Rivista del Cinematografo», «Cineforum», «Nocturno», per citare solo alcuni esempi, hanno tutte una versione on line, anche se i modi in cui la versione web si rapporta a quella cartacea possono variare di molto tra loro, da una banale e statica promozione del numero in edicola o in libreria, ad una diligente trasposizione in forma ipertestuale dei suoi contenuti, fino ad una condizione di sostanziale autonomia capace di sfruttare tutte le risorse più peculiari del nuovo medium (contenuti multimediali, collegamenti ipertestuali, interazione con gli utenti).

Il secondo criterio, quello della periodicità, non sembra invece altrettanto pertinente: ogni sito web si presta a un aggiornamento continuo, e niente – se non un astratto e volontario partito preso – obbliga i suoi curatori a garantire la costanza dei contenuti per periodi di tempo prefissati. L'importanza assegnata alla periodicità dalla legge 62/2001 rappresenta uno dei punti più deboli del nuovo quadro normativo, quello che, più di altri, lo rende aggirabile ed eludibile.

Più che affidarsi, quindi, al concetto di periodicità, è opportuno ripartire da quello di testata, muovendo verso un'idea di regolarità spaziale anziché temporale: esaminando le riviste cinematografiche in rete – o almeno quelle che sembrano proporsi chiaramente come tali –, il carattere più ricorrente, e quindi più stringente, sembra individuabile nel richiamo formale ad un'"idea" o "modello" di rivista tradizionale, tradotto in un'organizzazione per "stati" definiti, periodici, discreti ("numeri"); non solo e non tanto, quindi, una periodicità dell'aggiornamento, ma anche, e soprattutto, una composizione per unità fisiche segmentate e sostanzialmente indipendenti, di solito rese disponibili nella loro totalità in un'apposita sezione del sito, che funziona così come una raccolta completa, e sempre disponibile, dei vari numeri pubblicati via via nel corso del tempo, fino all'"uscita" più recente.

Occorre, infine, cercare di rilevare tutti quegli sforzi tesi ad andare al di là della semplice "traduzione" in rete di materiale già raccolto e preparato per la pagina scritta; valorizzare quindi quei siti che si impegnano nello sfruttamento di tutte le possibilità più specifiche del medium, le quali, peraltro, non rappresentano sempre e comunque dei passi in avanti rispetto alle tecnologie tradizionali.

In particolare, è la maggiore *resistenza* all'atto della lettura ad imporre un ripensamento delle forme e dei contenuti della pubblicazione: i testi visualizzati su un monitor richiedono una lettura assai più faticosa di quelli stampati, e i primi, sperimentali surrogati elettronici della carta sono ancora assai lontani dall'emularne la praticità, l'economicità e la capacità di definizione. Il web, ora come ora, si presta soprattutto a una lettura episodica, condotta su brevi quantità di testo: la recensione di un ben determinato film, il reportage su un festival appena concluso o ancora in corso di svolgimento. Pubblicare testi lunghi e complessi è senz'altro possibile, magari in una forma già ottimizzata per la stampa, ma è necessario sviluppare tutta una serie di accorgimenti per cercare di contrastare quei caratteri della navigazione sul web (fretta, frenesia) che potrebbero comprometterne la fruizione.

Aldo Lazzarato

Collegamenti

Sulla nuova legge sulla stampa, cfr. le riviste on line «Punto informatico» "http://www.punto-informatico.it/" e «Interlex» "http://www.interlex.it/". Quanto alle riviste citate, cfr. "http://www.cahiersducinema.com/", "http://alasca.it/cineforum/", "http://www.cinematografo.it/", "http://www.nocturnocinema.it/".

L'anno scorso a... Los Angeles

Conversazione su *Memento* di Christopher Nolan

> *Gli squali hanno la memoria breve, uno o due minuti credo; il lato negativo è che devono muoversi sempre*[1].

Uno dei sintomi da cui ha tratto proficuamente favore il cinema degli anni Ottanta è stata la nostalgia. Una nostalgia per il racconto che fu, una nostalgia per le immagini che furono[2]. Ora, in piena epoca di riciclo della memoria, un altro mito esplode, non solo sui grandi schermi ma su tutti i mezzi di comunicazione di cui dispone la modernità. Un diverso tipo di nostalgia, che ha a che fare con la moda e con i consumi, e che soprattutto guarda non tanto al passato, a ciò che è destinato per definizione a non tornare più, quanto al presente, al qui e ora. Un'esatta definizione di questa *nostalgia per il presente* la dà, in un suo recente libro, uno dei nuovi guru del postmoderno, Arjun Appadurai, quando afferma che la moderna forma di commercializzazione di massa insegna ai consumatori «a sentire la mancanza di cose che non hanno mai perduto. [...] Creando il sentimento di perdite che non sono mai avvenute, questa pubblicità crea quel che si potrebbe chiamare "nostalgia immaginata", nostalgia per cose mai accadute»[3]. E di nostalgia per cose mai accadute, o accadute solo in parte, sembra esserne pieno il secondo film di Christopher Nolan, *Memento* (2000), il quale non fa mistero, almeno da quello che si può evincere dalle sue immagini e dai modi in cui viene elaborato il suo tempo narrativo, di voler giocare con l'attenzione e con la percezione dei suoi spettatori. È bastato questo perché una parte consistente della redazione di «Cinergie» si raccogliesse attorno ad un tavolo ed incominciasse ad elaborare alcune considerazioni circa i contenuti, la forma e la plausibilità interpretativa di questo straordinario esempio di modernità audiovisiva.

Alla conversazione hanno preso parte: Anna Antonini, Enrico Biasin, Silvia Boraso, Valentina Cordelli, Francesco Di Chiara, Giovanni Di Vincenzo, Livio Gervasio, Aldo Lazzarato, Leonardo Quaresima, Marco Rossitti, Sonia Soldera.

G. D. V. Un primo spunto di riflessione su *Memento* potrebbe corrispondere al rapporto che il film instaura con quel filone di testi cinematografici che da circa un decennio a questo parte pratica una radicale *decostruzione* della cronologia della diegesi filmica. Proprio da questo punto di vista, sarebbe interessante vedere che tipo di novità introduce il lavoro di Nolan rispetto a film come, per esempio, *Pulp Fiction* (1994) di Quentin Tarantino. Altre considerazioni potrebbero inoltre essere svolte riguardo al legame che *Memento* intrattiene con una tradizione di genere come quella del noir cinematografico, tenendo conto del fatto che se da un lato il nostro film manifesta un fortissimo legame con opere a sfondo investigativo e poliziesco così tanto apprezzate in passato, dall'altro esso sembra contravvenire a quegli indicatori di genere che hanno avuto in queste ultime un peso decisivo. Infine, si tratterebbe di sondare la dimensione metacinematografica che pervade questa pellicola, dato che essa sembra tematizzare il disorientamento percettivo cui pare essere indotto lo spettatore odierno del grande schermo nel momento in cui si trova di fronte ad opere che mettono a dura prova la sua attenzione e le sue capacità cognitive.

E. B. Partendo da quest'ultima considerazione, mi sembra indubbio che *Memento* "chieda" moltissimo al proprio spettatore.

G. D. V. Sì, è vero, il film di Nolan, in termini di partecipazione, impegna in larga misura il suo pubblico, se non altro per il fatto che lo spettatore è continuamente sollecitato a compensare con la propria memoria le molte lacune che man mano emergono nella diegesi e che, come tali, sono dei chiari indici della patologia di cui soffre il suo protagonista, Leonard. In un certo senso, tutto ciò non può essere che un bene, dato che dietro a questa richiesta di maggiore concentrazione attentiva da parte del film nei confronti del suo fruitore c'è un chiaro invito a recuperare un rapporto più dinamico con il testo cinematografico. Da questo punto di vista, *Memento* sembra discostarsi da molto cinema postmoderno che invece domanda di essere letto ed interpretato in modo, se vogliamo più superficiale, più emotivo e meno legato a schemi interpretativi logico-razionali. In esso vi è pure un ritorno al cinema "di sceneggiatura", proprio per il fatto che è molto scritto, molto elaborato a livello di trattamento del soggetto. Possiamo insomma affermare che se da una parte un film come questo riesce a far proprie alcune tematiche tipiche dell'odierna "condizione" postmoderna – penso ad esempio alla rappresentazione che esso dà dell'individuo contemporaneo, sempre in balìa di una memoria talmente breve da fargli perdere qualsiasi tipo di capacità di riflessione critica sul passato –, dall'altra è pur vero che si affida ad un lavoro di sceneggiatura molto classico, il quale finisce per dare luogo ad una struttura narrativa assai coerente ed equilibrata.

E. B. E che sfrutta, per richiamare quanto dicevamo in apertura, una serie di elementi direttamente attinti dalle categorie di genere.

G. D. V. Anche se bisogna comunque ammettere che *Memento*, nel momento in cui utilizza determinate forme di discorso tipiche del genere noir, le ribalta nei loro contenuti in modo a dir poco esemplare. In esso ogni teleologia su cui si fonda il racconto del noir classico viene prima recuperata con un piglio quasi filologico, poi progressivamente sconfessata per essere quindi sostituita da una coazione a ripetere che affligge *in primis* il suo protagonista e che fa ricadere la narrazione in un puro esercizio di stile.

L. Q. Il dato che mi pare forse più interessante fra quelli proposti è l'attenzione prestata al tempo. In *Memento* non c'è solo un uso, comune a tanto cinema cosiddetto postmoderno, non lineare del tempo all'interno della struttura narrativa, c'è una *riflessione* sul tempo. Quest'ultimo è uno degli oggetti fondamentali della storia, uno dei materiali narrativi imprescindibili del film. Il tempo è davvero protagonista della vicenda, e lo è nella misura in cui viene pensato come una entità sfuggente, priva cioè di possibili ancore di appoggio ad una dimensione reale e misurabile dell'esistenza. Il tempo, letteralmente, si consuma senza poter divenire materiale per costruire una storia. Da questo punto di vista siamo lontani da film, come il già citato *Pulp Fiction*, come *Natural Born Killers* (1994) di Oliver Stone, o come *Sliding Doors*, dove è comunque presente una concezione della durata dei singoli eventi che danno luogo ad una storia. *Memento* compie un discorso ancora più radicale, non accontentandosi di scombinare dei pezzi cronologici per poi tentare, attraverso varie forme di scrittura, di ricomporli secondo un disegno che potrà, alla fine, risultare coerente nelle sue implicazioni logico-narrative; dà per scontato il fallimento dell'assunto che presiede a questo genere di operazioni. E ciò avviene proprio per il fatto che non è possibile alcun accantonamento, accumulo, successivo recupero delle durate evenemenziali. Il tempo scompare quasi impercettibilmente dai ricordi di Leonard così come si dissolve sotto il nostro sguardo, ed esso non è più ripristinabile salvo che nelle forme che noi ricordiamo come forse tra le più suggestive del film: la scrittura sul corpo e lo scatto delle Polaroid.

G. D. V. Il film di Nolan, infatti, svolge l'importante ruolo di riaffermare il corpo come luogo della ricostruzione *identitaria* del soggetto contemporaneo entro l'odierno panorama cinematografico, che sembra invece, così come ha recentemente sottolineato Gianni Canova, tendere a mettere in disparte la presenza di ogni fisicità umana dallo schermo se non collegata a processi che prevedono una sua sostanziale mutazione organica[4]. In *Memento* il corpo, per una volta, si fa promotore di una riaffermazione dell'individuo nel suo essere al mondo, anche se il tipo di riconsiderazione di sé alla quale tenta di pervenire il personaggio principale del racconto, attraverso una vasta raccolta di dati e di registrazioni visive, non approda ad una vera conoscenza dei fatti che lo interessano in prima persona. Proprio per il fatto che Leonard è un soggetto che vive e si muove senza una reale prospettiva storica, i segni che gradualmente prendono consistenza sotto i suoi occhi restano scissi da qualsiasi semantica o significato. Egli è la prova evidente del fatto che se non siamo in grado di leggere i segni che il mondo ci offre secondo una linea in divenire, quest'ultimi rimangono delle semplici presenze afasiche, mute e inevitabilmente separate le une dalle altre.

M. R. Identico discorso sul tempo potrebbe essere fatto pure per *Before the Rain* (1994) di Milcho Manchevski, anche se in questo lavoro è pur vero che il tempo è stato tematizzato in modo del tutto diverso rispetto a ciò che è avvenuto nel film di Nolan. In quest'ultimo caso, infatti, mi sembra che l'attenzione sia stata maggiormente spostata sulla percezione della durata filmica e sul tentativo di far partecipe lo spettatore delle stesse difficoltà provate dal suo protagonista nell'attimo in cui, tra mille difficoltà, tenta di scoprire la verità che riguarda una parte cruciale della sua esistenza. Tutti noi spettatori ci siamo affannati a cercare di trovare elementi tesi a provare la logicità della struttura che sorregge l'intero film, quando in verità, a ben guardare, il film, analizzato con un certo rigore, presenta un tracciato narrativo assolutamente perfetto. Sulla base di un rimontaggio del film a posteriori è infatti possibile cogliere i meccanismi

che sorreggono l'intero impianto della sua narrazione. Ogni segmento della finzione, per essere completato in maniera plausibile a livello diegetico, abbisogna a sua volta di parte del successivo, il quale, sotto il profilo temporale, non intende porsi in una linea cronologica succedente bensì precedente, proprio per il fatto che esso va a saturare e a dare piena comprensibilità al segmento dal quale, sul piano espressivo del montaggio, ha preso origine.

L. Q. La vera sorpresa di questa opera è che allo sviluppo narrativo "classico" dato dalla progressione di determinati eventi si sostituisce una regressione cronologica dei medesimi.

G. D. V. In questo senso, l'inizio del film coincide con la fine della storia e viceversa. Insomma, si verifica, nel corso della durata del film, una vera e propria frizione temporale fra l'ordine della *storia* e l'ordine del *discorso*[5]. Sono una decina i segmenti analettici che vanno a comporre il *flashback* principale del film, che rispetto alle altre serie cronologiche presenti in esso costituisce il suo racconto primo; a quest'ultimo, che fra l'altro presenta delle immagini a colori, dobbiamo infatti aggiungere un'altra serie cronologica, questa volta caratterizzata da una fotografia in bianco e nero e che prevede una successione di sequenze assai brevi. Questo secondo insieme di sequenze possiede un diverso statuto diegetico, dal momento che segue la vicenda di Leonard non più intento ad inseguire il presunto assassino della propria moglie ma inquadrandolo all'interno di una camera d'hotel mentre parla al telefono con un interlocutore anonimo.

L. Q. *Sembrerebbe* che la parte del film a colori proponga il "presente" della *storia*, mentre quella in bianco e nero ne rappresenti il "passato".

G. D. V. Non è esattamente così. Le immagini in bianco e nero conservano una dimensione cronologica assolutamente incerta, anche se sul piano dell'enunciazione sembrano conformarsi a quelle che sono le regole classiche per la produzione di un *flashback* cinematografico — il bianco e nero fotografico, la scelta di un primo piano di ripresa teso ad inquadrare il volto di un uomo visibilmente assorto a pensare, una voce *over* che sembra connotare quest'ultimo come soggetto intento a memorare una certa successione di eventi. In realtà, solo al termine della pellicola constatiamo che la sequenza finale della serie a colori approda esattamente al momento d'inizio della serie in bianco e nero. Tutto ciò sta a significare che le immagini in bianco e nero possono essere interpretate nel loro insieme come una sorta di *flashforward* del racconto raffigurato per immagini a colori.

E. B. A complicare ulteriormente le cose vi è poi la presenza di una terza serie narrativa, ovverosia quella che racconta la vicenda che coinvolge Leonard stesso e i coniugi Jenkins. Partendo solo da una successione di rapidi flash riusciamo a capire che il nostro protagonista, agente-investigatore di una compagnia assicurativa, viene incaricato di appurare se il disturbo alla memoria di cui pare essere affetto un cliente, Sammy Jenkins, si risolva realmente in una patologia oppure sia una messa in scena per spillare denaro all'agenzia stessa. La collocazione temporale di questi fatti non è molto chiara, e ciò per me rimane uno dei punti più ambigui presenti nel film.

L. G. Io sono dell'opinione che la famiglia Jenkins non sia mai esistita. *Memento*, nonostante il suo procedere narrativo sia un procedere a ritroso, e proprio per questo espliciti indubbiamente la sua vocazione a fare chiarezza sulle ambiguità che si sedimentano nella memoria, non intende mettere a disposizione dello spettatore tutti i tasselli necessari affinché quest'ultimo riesca a capire se in realtà la signora e il signor Jenkins abbiano avuto una loro consistenza effettiva. Azzarderei l'opinione che sia stato proprio Leonard ad inventarsi la storia dei coniugi Jenkins e che sia stato lui, proiettando nei suoi confusi ricordi l'immagine di questa coppia, ad uccidere la propria moglie.

E. B. Tuttavia, la grande serie narrativa a colori, quella che per intenderci occupa quasi l'intero tempo di proiezione del film, è strutturata secondo i canoni di una vera e propria *detective story*. Questo è un fatto da tenere ben presente, poiché è proprio sulla base di questa scelta *comunicativa* che il film tenta di convincerci che l'obiettivo di Leonard, profittando anche dell'aiuto dell'equivoco Teddy, il poliziotto, sia quello di rintracciare l'assassino della propria sposa.

L. G. Ad ingarbugliare ulteriormente la matassa di senso nel film c'è poi la scena finale, poco prima dei titoli di coda, dove per un attimo si vede il nostro protagonista, con il corpo ricoperto di tatuaggi, che riposa a letto accanto alla moglie. La presenza dei tatuaggi sulla sua pelle sta probabilmente a significare che la donna non è morta e che lui, continuando costantemente a cercarla, si è autoconvinto del contrario. Leonard, anche se sprovvisto di memoria breve, persegue il suo fine sino in fondo con assoluta determinazione, e al termine della vicenda ammazza quello che dovrebbe essere l'omicida della propria moglie. A questo punto però noi non sappiamo se, in una ipotetica continuazione della storia, si ricorderà di questo gesto ripartendo da capo per una nuova ricerca, oppure se al contrario egli si fermerà avendo ormai placato la sua sete di vendetta. Quello che possiamo capire dal genere di elementi che il film mette in gioco è che la vita di Leonard pare entrata in un circolo vizioso e sembra essere costellata di indizi che egli stesso si procura e rinviene pur facendo molta difficoltà a organizzarli in un tutto coerente.

E. B. A mio avviso è proprio la generale confusione creata riguardo ai fatti narrati ad essere il vero punto di forza. *Memento* spinge incessantemente il suo spettatore a rinvenire all'interno del proprio corpo dei nessi di tipo logico. Uscendo dal cinema, ho dovuto fare i conti con quella che è stata la mia ricezione del film e ho capito che in primo luogo, durante tutta la mia visione, più che aver apprezzato *Memento* dal punto di vista dei contenuti, l'avevo seguito cercando di capire come si stesse strutturando la sua storia.

L. Q. Credo che comunque sia assai più importante valutare la portata del *come*, del *discorso*, più che la sostanza del *che cosa*, della *storia*. Sono dell'opinione che *Memento* abbia interessato molti spettatori per il modo, assai originale, in cui sono stati raccontati i fatti. Il fascino del film deriva dall'idea che il tempo sia un oggetto non definito una volta per tutte, e che di conseguenza possa essere considerato alla stregua di una entità costantemente plasmabile secondo una quantità infinita di trattamenti, manipolazioni, variazioni. Il tempo, come abitualmente lo conosciamo e lo valutiamo, come elemento centrale della nostra vita quotidiana, appartenente ad un ordine immutabile perché socialmente codificato, viene qui radicalmente messo in discussione e ricondotto ai meccanismi propri della fisica quantistica, dove i materiali possono restringersi, allargarsi, allungarsi ecc. Quello che conta, insomma, nel film di Nolan non è tanto il fatto di mettere al posto giusto tutte le singole tessere di un mosaico o di un puzzle, quanto il lasciarsi letteralmente andare al flusso temporale che esso tenta di costruire. In fondo, la situazione posta da *Memento* non è molto diversa da quella che negli anni Quaranta possiamo scorgere nelle pellicole di genere noir. *Viale del tramonto* (1950), *La fiamma del peccato* (1944) di Billy Wilder per citare solo i titoli più famosi, sono opere che mettono in scena in primo luogo *un modo di raccontare*, e solo secondariamente dei fatti. Quello che contava veramente in questo tipo di cinema era la possibilità di dar luogo ad una serie di giochi possibili servendosi di determinate strutture narrative e di determinate soluzioni temporali attraverso cui far avanzare i dati diegetici.

S. S. Rispetto alle opere che si sono appena citate, c'è però da dire che *Memento* non solo porta all'esasperazione certe formule di racconto da esse codificate ma altresì concentra la sua attenzione sul tema della ricerca della verità da parte di un personaggio, riconsiderando nel contempo in modo del tutto originale il ruolo assegnato allo spettatore. La sua attenzione è qui veramente messa a dura prova, non fosse altro che per una serie di indizi e di false piste che tendono ad accavallarsi nello spazio di poche immagini e frasi.

E. B. A tal proposito, insisto col dire che *Memento* non è solo pieno di *esche* che sviano di continuo il senso della diegesi, ma è pure denso di *semi* che solo in parte riescono a "maturare" nell'arco dell'intero processo narrativo.

M. R. Non sono d'accordo: alla base di *Memento* c'è una struttura narrativa molto elementare, articolata secondo una precisione matematica, in cui si inseriscono in maniera organica tutto un gruppo di indizi. Bisogna avere una memoria di ferro, dato che siamo dinnanzi ad un film che insiste moltissimo sulla capacità di ricordare dello spettatore e che non lo lascia sonnecchiare sulla poltrona. Ma le *esche* disseminate lungo tutta la sua trama non sono affatto incomprensibili, anzi sono state poste al punto giusto per essere chiarite da episodi o da situazioni narrative che le illumineranno adeguatamente a posteriori. Per ritornare poi alla struttura finzionale, occorre precisare che *Memento* si compone di un unico grande segmento temporale spezzato a più riprese da un movimento *au rebours*, all'interno del quale si inseriscono sia dei finti *flashback* e *flashforward* che quella terza direzione narrativa di cui si parlava prima, che a mio avviso evoca, per sommi capi, la

presunta *back story* del personaggio protagonista. Come in tutti i noir che si rispettino, ad un certo punto deve infatti fare la sua comparsa nella diegesi il vissuto di colui che indossa i panni dell'investigatore di turno, se non altro perché in questo modo possono venire alla luce, e quindi essere giustificate, le ossessioni, le manie e le paure che contraddistinguono il suo comportamento. A questo proposito, poi, è interessante notare come da un determinato momento in avanti i personaggi che hanno a che fare con Leonard approfittino del suo disturbo. A me tutto ciò ha fatto venire in mente *Rashomon* (1950) di Akira Kurosawa, film nel quale vengono raccontate tre differenti versioni di un unico assassinio partendo da tre distinti punti di vista appartenenti a tre personaggi diversi. Nel nostro caso non siamo di fronte ad un medesimo racconto declinato in maniera diversa, ma siamo dinnanzi ad un complesso gioco di ruoli, dove le varie figure che entrano in contatto con Leonard non si capisce bene se mirino a prenderlo in giro per poi truffarlo o se sia lui stesso a confondere la realtà con l'invenzione, il ricordo con il sogno.

F. D. C. Come ha appena asserito Marco, non c'è dubbio che il progetto finzionale di *Memento* sia sorretto da una costruzione narrativa assai perfetta. Capito questo, rimane in ogni caso il problema di intendere quale ruolo abbiano, nell'economia dell'intera vicenda, quelle porzioni di film in bianco e nero che noi, più sopra, abbiamo interpretato talvolta come dei *flashback*, talaltra come dei *flashforward*. La mia impressione è che esse assolvano quella funzione rivelatrice che di solito nei film di detection è affidata ai *flashback* e che suggeriscano, proprio alla stregua di quest'ultimi, dei particolari in base ai quali diventa possibile spiegare il piano criminale sistematicamente occultato. Chiarito quindi anche questo dubbio e assodato che le sequenze a colori si strutturano secondo un percorso cronologico di tipo analettico, a questo punto, stando a quello che si è detto sin qui, dovremmo essere posti nelle condizioni di chiarire la soluzione del delitto. E invece questa in *Memento* non solo tarda ad arrivare, non solo viene suggerita in maniera confusa, ma per di più arriva a stravolgere qualsiasi pronostico. Da questo punto di vista, il lavoro compiuto da Nolan, sulla scorta di quello che è già stato fatto da Singer ne *I soliti sospetti*, è davvero esemplare.

L. G. Io vorrei portare il discorso ancora una volta sulla percezione che un soggetto, sia esso di natura virtuale o di consistenza reale, possiede dello scorrere del tempo. In entrambe le situazioni il soggetto dell'esperienza è posto in una condizione di disagio: sia che si trovi all'esterno del film e che lo guardi, sia che agisca all'interno di esso e che lo attraversi, la domanda che egli si pone è sempre la stessa: «Dove sono? A che punto della storia sono?». Tutto ciò non solo crea, stando alle categorie tipiche dei generi classici, un certo grado di suspense, non solo richiama ripetutamente lo spettatore ad una visione del film più impegnativa e meno disincantata, ma nel contempo mira ad assicurare una più pressante identificazione fra i due soggetti speculari che prendono parte, ciascuno per proprio conto, alla partita che *Memento* impone.

L. Q. Rispetto a quanto accade per i noir classici, dove lo spettatore ha modo di seguire il succedersi dei fatti di una storia secondo un tragitto diegetico preordinato e sancito dalle regole del genere, in *Memento* ho la sensazione che ci sia un qualche cosa in più. Se è vero che questo film possiede come retroterra culturale e testuale il cinema noir, con tutte le peripezie attraversate dall'eroe per giungere alla risoluzione di un problema, è anche vero che esso ambisce ad accentuare il lato logico-razionale di questo percorso portando in superficie i meccanismi di base sui quali si fonda il suo modello narrativo. Negli anni Sessanta film come *L'anno scorso a Marienbad* o romanzi come quelli di Alain Robbe-Grillet si sono posti il problema di inscrivere elementi tratti dalla tradizione del genere poliziesco all'interno di un meccanismo narrativo affidato a regole preordinate e precise. Davanti a questi testi lo spettatore è posto nella condizione di scegliere fra due strade: o lasciarsi letteralmente trasportare dal flusso della narrazione rinunciando a qualsiasi sua interpretazione in chiave logico-razionale, oppure seguire sino in fondo la proposta narrativa, tentando di capire quale principio ordinatore generale regoli tale progetto discorsivo. Con *Memento* siamo posti innanzi al medesimo crocevia.

M. R. In tal senso sono state mosse nei suoi riguardi accuse piuttosto ingiustificate. Si è parlato di cerebralismo, di intellettualismo, di abuso del *flashback*, nonché di vuoto formalismo, tutte critiche che non riesco ad accettare. C'è inoltre da rilevare che la vera innovazione di questo film non risiede tanto nel fatto di essere caratterizzato da uno schema formale più o meno riconoscibile, quanto piuttosto nell'essersi adoperato per stabilire un intricato gioco di rapporti che coinvolge, sul piano enunciazionale, il suo spettatore e il suo protagonista principale; un gioco, si direbbe, di continui rimandi fra il testo ed il suo interlocutore, che alla lunga, spesso con la complicità di un montaggio tutt'altro che usuale, ha finito per provocare un senso di smarrimento nei suoi destinatari.

G. D. V. A tal proposito, ricordo la sequenza in cui Leonard, il protagonista, corre in mezzo ad una strada dandoci la netta sensazione di seguire qualcuno; alla fine invece scopriamo che è proprio lui a venire seguito e ad essere braccato. Con ciò non viene soltanto tematizzato lo "spaesamento" che vive più volte il destinatario di questa pellicola, viene altresì dato uno splendido esempio di come esista, nel corso dell'intero film, una sorta di perfetta sincronizzazione fra la quantità di informazioni possedute dal nostro personaggio e quelle fatte proprie dal suo osservatore.

L. G. Il tipo di soluzioni narrative scelte dal nostro autore si prestano molto bene a creare una certa confusione percettiva. In parecchie occasioni non riusciamo a decodificare i vari accadimenti che si susseguono sullo schermo semplicemente perché il punto di vista adottato dall'istanza di enunciazione è quello di Leonard. Davanti a molte immagini si prova la netta sensazione di assistere ad un'altalena di prospettive, per cui ciò che fino ad un attimo prima è stato spiegato nei minimi particolari e dato come realtà inamovibile improvvisamente assume un volto inaccettabile e non facilmente catalogabile. A titolo di esempio valga il caso delle Polaroid. In alcuni frangenti sappiamo che raccontano una realtà falsa, mentre in altri troviamo i loro contenuti ed i relativi appunti da cui sono accompagnate verosimilmente attendibili.

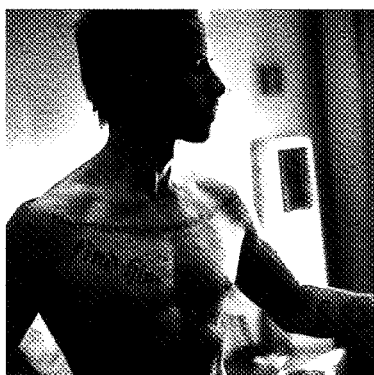
S. S. È effettivamente sul senso di confusione che il film vuole fare leva. In *Memento* veniamo continuamente depistati dalle accomodanti regole interpretative forniteci dalla memoria che abbiamo del noir classico, e in tal modo ci sentiamo costantemente spiazzati.

G. D. V. La sensazione di "spaesamento" di cui stiamo parlando non è mai però così definitiva come invece è quella che si avverte di fronte ad opere appartenenti al cosiddetto cinema postmoderno – penso per esempio a *Strade perdute* (1996) di David Lynch. In *Memento* esiste un percorso narrativo a ritroso che, nonostante la sua difficile praticabilità e il grande sforzo di memoria richiesto allo spettatore, suggerisce la possibilità di ricomporre tutti i pezzi della diegesi in un assieme coerente ed ordinato. Poi non dobbiamo dimenticare che lo spettatore detiene una risorsa vitale supplementare rispetto al suo referente primo finzionale, che è quella della memoria breve, la quale, come sappiamo, è proprio ciò che manca al protagonista della storia. L'invito è quello di leggere il testo filmico in profondità riguadagnando con esso un rapporto più intenso e meno aleatorio, rifuggendo da qualsiasi abbandono sensoriale all'opera. Da questa angolazione, allora, il film di Nolan risulta essere ancora molto classico, in ogni caso abbastanza lontano da quei canoni estetico-discorsivi ascrivibili al campo della postmodernità cinematografica.

L. Q. Inoltre è da sottolineare il fatto che il film manifesta la ricerca di uno stile. In primo luogo, attraverso il trattamento del colore. E poi, sul piano della sensibilità per il dettaglio, ovvero con i particolari effetti prodotti dalle immagini delle Polaroid o dai tatuaggi.

G. D. V. Io continuo ad essere dell'opinione che *Memento* ponga al centro dei propri interessi l'esperienza percettiva di chi sta dall'altra parte dello schermo, spingendolo volutamente verso un certo "smarrimento".

L. Q. Credo sia il caso di precisare meglio quello che Giovanni intende dire. Lo "smarrimento" che noi proviamo di fronte alle immagini di questo film corrisponde ad una situazione di ottundimento che si verifica sul piano percettivo-sensoriale. Tale condizione è molto simile allo stato di *trance*, in cui il soggetto non riesce più a coordinare in maniera efficace i passaggi spazio-temporali che si susseguono sotto i suo occhi. Ma attenzione: qui, rispetto a film quali per esempio *Fata Morgana* (1971) di Werner Herzog, la componente ipnotico-percettiva non è tanto forte da indurre lo spettatore ad un abbandono radicale al testo; qui, al contrario, è possibile riprendere contatto con esso grazie al fatto che, come dicevo poco fa, esiste (o perlomeno io sono dell'idea che esista) una "formula matematica" che governa tutte le sue immagini e tutti i suoi suoni, riconducibili dunque a una logica stabilita a priori. Tanto più che – come ha segnalato Giovanni all'inizio della discussione –

Memento

Memento

Memento si regge su una sceneggiatura di ferro, dove nulla è lasciato al caso.

M. R. Questo è un film che incentra la sua attenzione su un uomo che dimostra di avere dei forti problemi con la sua memoria breve, la quale, per questo fatto, si presenta labile e frammentaria. Viceversa, la sua memoria a lungo raggio non sembra accusare alcun tipo di patologia, e il film non manca di farcelo presente mostrandoci tutta quella serie di inserti narrativi dal contenuto un po' ambiguo che noi per comodità di analisi abbiamo definito con l'etichetta di *flashback*. Da tutto ciò si evince che, per descrivere la realtà di un disturbo umano, il regista non ha potuto far altro che affidarsi ad una struttura di racconto essa stessa "malata".

L. Q. Su questa conclusione nutro forti dubbi. Certo, la verità degli eventi appare filtrata da un punto di vista "malato", ed è per questo motivo che ci giunge a volte nebulosa, confusa e indistinta; ma è pur vero che al di sotto di questo stato di confusione, per me solo apparente, esiste una situazione che può essere interpretata in maniera assolutamente chiara.

M. R. Non dobbiamo comunque dimenticare che la presunta verità che ci viene mostrata non è mai oggettiva, ma corrisponde solamente a dei frammenti di soggettività che scaturiscono dal ricordo del protagonista.

L. Q. Sono d'accordo su questo punto, anche se, come sempre, non bisogna confondere l'*enunciato* del film con la sua *enunciazione*. Nel caso che stiamo esaminando, l'enunciazione è realizzata in base a principi di verità assoluti. Essa si organizza in base a precisi algoritmi, indipendentemente dalle singole qualità che contraddistinguono tutti i vari enunciati (quelle dei personaggi, quelle dei loro tratti caratteristici ecc.). Il film ripone una grande fiducia nella verità, nella razionalità delle cose del mondo; il suo gioco è quello di esporle dietro un illusorio ed iperbolico disordine, che è poi quello che più ci si manifesta al momento della sua prima visione.

F. D. C. Non sono comunque molto sicuro che in questo film vi sia una stretta aderenza formale tra ciò che la cinepresa ci fa vedere e quanto il suo protagonista principale percepisce del mondo che gli sta attorno. Il nesso tra questi due punti di vista non può scattare, per il semplice fatto che quest'opera offre una forma lineare di racconto che può essere capita dallo spettatore soltanto facendo tesoro di un repertorio memoriale che Leonard non possiede. La perdita della memoria è un accidente che grava solo sul protagonista, mentre invece lo spettatore, seppure disorientato da un racconto in cui vige una temporalità del tutto anomala, è avvantaggiato da un sapere assai più globale.

M. R. È anche vero però che se il protagonista del film sfrutta dei supporti visivi come le Polaroid o le scritte tatuate sul suo corpo per ricostruire la propria vicenda personale, chi fruisce del testo come spettatore non ha la possibilità materiale di poter fissare le informazioni che gli vengono fornite dal procedere della narrazione. In ciò vedo una difficoltà non indifferente per il pubblico in sala alle prese con il tentativo di riannodare i fili della storia del film.

E. B. È dunque fuori discussione il fatto che anche i più piccoli dettagli che ci vengono forniti assumono nel contesto dell'interpretazione del testo un aspetto tutt'altro che secondario.

L. Q. Tutta questa attenzione al particolare presuppone da parte dello spettatore un carattere indagatorio tutt'altro che marginale.

M. R. Dopo la visione del film, infatti, le reazioni del pubblico sono state molto differenti, e ciò si è verificato perché quest'opera ha costretto le persone a compiere un grosso sforzo di memoria e ad affinare le proprie capacità di collegamento.

L. G. Tutti noi siamo stati obbligati a seguire con grande intensità questa pellicola, nella consapevolezza che la perdita di un dettaglio avrebbe sicuramente comportato lo smarrimento di alcuni nessi logici insostituibili per la sua comprensione.

L. Q. Ma non è forse proprio in questo che risiede la vera fascinazione del film? Lo spettatore è posto nella condizione di dover interpretare un enigma sulla scorta di tutta una serie di dati e di indizi che mano a mano gli vengono offerti. Questa operazione di *detection* impone in ogni singola scena ed è questo modello interpretativo, alla fine, il vero motivo conduttore.

A cura di Enrico Biasin e Francesca Reginato

Note

1. Un personaggio del film *The Eye – Lo sguardo* (1999) di Stephan Elliott.

2. Scrive Flavio De Bernardinis: «La memoria del cinema [...] si trasforma, negli anni '80, all'istante, in nostalgia. Affiora il mito postmoderno della fine del racconto: tutto è già stato filmato, rappresentato, narrato. Del cinema, allora, è questione esclusivamente di nostalgia» (Flavio De Bernardinis, *Mens vana in corpore insano. Anni '80: dalla memoria alla nostalgia*, in «Segnocinema», a. XX, n. 104, luglio-agosto 2000, p. 18).

3. Arjun Appadurai, *Modernità in polvere*, Meltemi, Roma 2001, p. 106 (tit. orig. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 1996).

4. Scrive Gianni Canova: «Nell'era del virtuale, il cinema sente che deve cominciare a fare a meno della centralità del corpo: sia del corpo umano come referente, sia del corpo attoriale come significante. Sente l'indebolimento di quel surplus di fascinazione che storicamente ha saputo conferire al corpo e al volto dell'uomo, e che intere generazioni di studiosi [...] non hanno smesso di investigare». E più avanti: «I corpi sono sempre meno percepibili come dati di natura e sempre più come progetti, o come *artefatti*. Non sono qualcosa che si eredita, bensì qualcosa che si costruisce» (Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000, p. 141 e p. 147).

5. In ambito narratologico, ricordiamo, la *storia* è la vicenda, il plot, mentre il *discorso* corrisponde alla sua rappresentazione, al modo in cui essa viene raccontata. Cfr. Seymour Chatman, *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Pratiche, Parma 1981 (tit. orig. *Story and Discourse*, Cornell University Press, Ithaca 1978).

Futurismo e Cinema sperimentale in Italia negli Anni Venti e Trenta

L'ampio raggio d'azione della proposta culturale e artistica sviluppata dal Futurismo non vanta che pochi progetti in ambito cinematografico. In generale, la progettualità futurista non riuscì mai a estendere al mezzo cinematografico le ipotesi teoriche che sostanziarono le innovazioni introdotte sul piano della ricerca plastica e fotografica. Tuttavia questa situazione prevede, fortunatamente, importanti eccezioni. Una di esse è il film *Vita futurista* di A. Ginna che, nel 1916, riuscì a sorprendere e turbare i benpensanti borghesi di un'Italia in piena guerra mondiale, facendo d'altra parte gioire e riempire di speranza quelle schiere di giovani artisti ed intellettuali che guardavano al cinema come a un mezzo nuovo e alternativo per perseguire l'auspicato rinnovamento sociale, politico e artistico. Tuttavia, dagli anni Venti, anche il panorama cinematografico italiano cominciò a dare gravi segni di cedimento, dibattendosi poi, dal 1923, in una crisi produttiva e artistica che nemmeno l'avvento del fascismo riuscì a sbloccare, nonostante le promesse del Duce e la nascita dell'Istituto L.U.C.E. nel 1925. Sarà necessario attendere il 1929 perché lo scenario cominci a mutare.

Inizialmente, i differenti modelli di vita proposti dal cinema americano stimolarono i giovani intellettuali italiani molto più della cinematografia d'avanguardia europea e russa, ancora poco conosciuta. Molte e diverse tra loro furono quindi le forme del rinnovamento della cinematografia italiana. Alla funzione didattico-educativa, svolta dall'istituto L.U.C.E. si affiancò una produzione più leggera e disimpegnata (Camerini, Righelli, Palermi) che guardava al modello americano con simpatia, mentre lo Stato tentò anche la strada dell'impegno sociale per mostrare il volto fascista, ma anche contadino e rurale, dell'Italia (Blasetti, Alessandrini, Brignone, ecc.) della prima metà degli anni Trenta. All'interno di questo panorama, nel 1929 nacque a Roma, presso l'Hotel de Russie, il primo Cineclub italiano (che ospitò molti film d'avanguardia), il cui obiettivo dichiarato era quello di promuovere la rinascita della cinematografia nazionale. Pochi mesi più tardi nacque ufficialmente anche il Cineclub di Milano (24 febbraio 1930 è la data esatta, ma è bene ricordare che a Milano già dal 1926 operava Cineconvegno, che proponeva opere d'avanguardia e dibattiti sul cinema).

All'attività dei cineclub si affiancò anche una fitta rete di riviste specializzate di cinema, che ospitarono nelle loro colonne giovani universitari («Cinematografo», «Il corriere cinematografico», «La Cinematografia», «L'illustrazione», «Comoedia» ecc.). Queste sinergie furono ben presto ufficializzate e condotte sotto l'ala paterna del regime: la forma usata fu l'istituzione delle Sezioni Cinematografiche dei Gruppi Universitari Fascisti (G.U.F.), nelle quali vennero convogliate tutte le attività di cinema sperimentale e di cinedilettantismo. Ci fu chi, come il Ubaldo Magnaghi (nell'intervallo di tempo che va dal 1932 al 1937, periodo che coincide con la sua militanza nel Cineguf di Milano), contribuì non poco a rinnovare e a svecchiare la cinematografia italiana, usando non il film di finzione ma l'ancora poco valorizzato genere documentario. Nel 1938 Magnaghi fu nominato dall'Istituto L.U.C.E. dirigente specifico per la produzione didattica della neonata Cineteca Scolastica di Roma, e qui rimase a lungo dedicandosi ai film di divulgazione scientifica e didattica. Figura insolita di regista, quella di Magnaghi, ancora poco conosciuta e la cui opera risulta ancora difficile da analizzare e valutare. Essendo infatti la bibliografia sul cineasta (per il quale si è risvegliato un certo interesse solo negli ultimi dieci anni) ancora piuttosto scarna e lacunosa, il materiale cartaceo a disposizione per svolgere un lavoro di ricerca e ricostruzione dell'opera del Magnaghi concerne per lo più articoli e brevi commenti comparsi su periodici dell'epoca o in testi che ricostruiscono il mondo culturale e sociale dell'Italia degli anni Trenta. Inoltre, per quanto riguarda il lavoro cinematografico del regista che interessa il periodo sopra indicato, la difficoltà maggiore è stata proprio la reperibilità. Nonostante ciò, credo sia interessante segnalare questo cineasta, sia per la particolarità del lavoro svolto in quegli anni che per la ricchezza e la varietà di contenuti della sua produzione. Magnaghi, parallelamente all'attività giornalistica e a quella di animatore dei primi circoli del cinema milanese, iniziò a cimentarsi con la regia all'inizio degli anni Trenta. Nel 1933 pubblicò anche un testo dal titolo *Le ombre e lo schermo*, ma a quella data il regista aveva già al suo attivo due cortometraggi: *Fonderie d'acciaio* e *Mediolanum.*

Il primo elemento di rilievo, nei film di Magnaghi, è rappresentato dalla dialettica tra il mondo industriale e quello rurale. La fabbrica nelle sue molte forme, il lavoro dell'uomo al suo interno come espressione del vivere moderno e della potenza delle macchine, ma anche, similmente, il duro lavoro dei contadini nei campi o dei pescatori della laguna di Chioggia (nella pellicola *Gioco di Vele* o *Bianchi e neri chioggiotti*, 1934-1936): questi i soggetti cari al regista. Un altro tema importante è la città, in particolare Milano (molto amata dall'autore): la realtà industriale rappresenta il soggetto preferito e maggiormente trattato nei film di Magnaghi, affascinato da una visione della vita moderna e dinamica, cosmopolita e aperta al progresso. Questi elementi, d'altra parte, suggeriscono la non trascurabile affinità con un altro regista che ha vissuto i suoi esordi cinematografici a Milano, Corrado D'Errico. Magnaghi e D'Errico hanno trovato entrambi un modello ispiratore nella cinematografia d'avanguardia europea e russa (che certo ebbero l'opportunità di conoscere grazie alle proiezioni dei primi cineclub milanesi e romani). Soprattutto subirono l'influenza di Dziga Vertov e di Walter Ruttmann, ma anche di registi come Dreyer, Pabst, Flaherty, Murnau, che pur non realizzando un cinema propriamente d'avanguardia riuscirono comunque ad inserire nelle loro opere di finzione alcune soluzioni emerse nell'ambito del cinema sperimentale. Sembra inoltre che Magnaghi abbia risentito in particolare dell'influenza di Carl Theodor Dreyer, per quel suo modo di interpretare l'immagine filmica in modo non convenzionale e per il senso poetico e religioso che accompagna la composizione delle immagini – e che ritroviamo in lavori come *Il caso Valdemar* (1936), in *Gioco di vele*, ed in alcune inquadrature di *Mediolanum.*

Anche per quanto riguarda D'Errico si possono osservare interessanti connessioni, in particolare tra il suo film *Stramilano* (1929) e *Mediolanum* di Magnaghi: il primo presenta Milano nell'arco di una giornata lavorativa, mentre l'altro è un documentario sulla città monumentale. I due film presentano una gamma piuttosto estesa di analogie e di similitudini, tanto nei temi proposti (l'acciaieria, il Duomo, la stazione, le ciminiere) quanto nella scelta delle inquadrature (guglie del Duomo, ciminiere dal basso ecc.).

Elemento predominante nella pratica cinematografica di Magnaghi e D'Errico è la ricerca e la sperimentazione visiva e tecnica di scorci e storie che attingono alla sfera del sociale, alla vita della gente comune, o che rinviano a una dimensione più artistica e poetica. Per entrambi la macchina da presa diventa il tramite tecnico-espressivo ideale per la rappresentazione della realtà di ogni giorno, fatta di persone, ma soprattutto di cose, indagate con occhi attenti e inquadrature originali, con l'inesausta propensione a sperimentare nuove composizioni dell'immagine. Ma mentre D'Errico ama descrive gli insiemi raccontandoli anche con sovrapposizioni e visioni multiple, privilegiando una resa soprattutto formale dell'immagine che cede di rado alla seduzione del primo piano e del dettaglio (se lo fa è solo a ragion veduta, ovvero in base a un imperativo di carattere descrittivo ed oggettivo) in Magnaghi, viceversa, notiamo la predilezione accordata all'analisi dei particolari, di volti ed oggetti, risolti in inquadrature oblique o in rapidi primi piani angolati e studiati: la visione d'insieme serve al regista per contestualizzare, poi stacca su ciò che lo interessa maggiormente. I suoi occhi sono allenati alle soluzioni visive più impensate, alla ricerca sintattica del particolare nelle prospettive più nuove e imprevedibili. La sua è una ricerca stilistica che utilizza anche le analogie formali e i contrasti.

Nei documenti visivi da me visionati (tutti muti o comunque privi di colonna sonora) il regista riesce a mostrare, in maniera forte e poetica ad un tempo, i volti dei suoi personaggi e l'espressività gestuale e intima delle figure. L'esempio più calzante è rappresentato da *Giochi di Vele*, documentario nel quale alla ricerca sui visi dei pescatori della laguna di Chioggia intenti nel loro lavoro si contrappongono, armoniosamente e ritmicamente, visioni oblique di bambini sulle altalene, o di donne che ricamano (inquadrate attraverso le trame dei merletti con interessanti giochi di chiaro-scuro), o ancora gli uomini ripresi da dietro le reti da pesca in controluce. In questo modo Magnaghi non rinuncia alla sperimentazione visiva, ma la trasferisce all'interno di una rappresentazione lirica e poetica, ricca e semplice al contempo: il trattamento del tema fonde sapientemente realismo e spontaneità con un'indiscutibile qualità formale.

Un altro aspetto ricorrente nei lavori di Magnaghi è la sensibilità religiosa e mistica, che affiora in vari passaggi di *Mediolanum* e del *Caso Valdemar*. È interessante rilevare l'approccio autoriale al tema religioso, assolutamente privo di retorica e manierismo e che mira invece ad un'audace "modernizzazione" delle inquadrature: immagini sempre originali ed efficaci che riescono a conservare, e addirittura a sviluppare, un nuovo senso poetico e mistico dell'iconografia sacra. La sensibilità religiosa di Magnaghi si esprime non solo in quest'ambito, ma anche nella rappresentazione dell'uomo colto nel rapporto con il suo ambiente naturale (nel

Alluminio

Mediolanum e Sinfonia del lavoro e della vita

rapporto, cioè, che costui intrattiene con gli elementi con cui si trova a convivere: acqua, terra, cielo, ecc.), dunque ritratto come parte integrante di un unico disegno divino. L'attenzione che Magnaghi riserva ai temi religiosi può trovare riscontri nel movimento futurista e, nello specifico, trovare i suoi referenti nella corrente figurativa che, dalla fine degli anni Venti, rivisitò i motivi religiosi per sperimentare le potenzialità "mistiche" dell'aeropittura, assecondando in questo modo quella ricerca di un nuovo senso visivo del sacro e dell'arte sacra come genere propugnato nel 1931 dal *Manifesto dell'Arte sacra futurista* di Marinetti e Fillia.
L'attenzione alla dimensione comunicativa dell'arte costituisce un'altra componente della sua estetica. Film come *Mediolanum, Studio n810-Impressioni fiorentine* (1933/1936) utilizzano come soggetti monumenti, sculture, visioni architettoniche che rimandano al passato o che propongono esempi di architettura razionale e costruttivista. Questo interesse per l'architettura lo possiamo trovare anche nel documentario del 1933 *Una giornata nella casa popolare* dell'architetto Piero Bottoni a cui Magnaghi collaborò come operatore.
Un altro importante aspetto che coinvolge e stimola spesso l'opera del regista riguarda il binomio tradizione-modernità. La tradizione è rappresentata dal mondo contadino e rurale in genere, nell'elogio di una vita semplice e laboriosa, nei gesti di tutti i giorni (*Giochi di vele)*, ma è identificata anche con l'arte nelle sue forme monumentali e scultoree classiche (*Studio n. 10-Impressioni fiorentine, Mediolanum*), contestualizzata nell'ambiente circostante. La modernità è palese soprattutto nell'approccio documentaristico, che sposa la sperimentazione tecnica e formale di ripresa e montaggio e che cede raramente alla banalità del rappresentato. Magnaghi è un uomo attento che vive pienamente la sua epoca; ecco perché si lascia sedurre dal mondo industriale e cittadino che sa descrivere nella sua pienezza oggettuale. Certo, una frizione tra i due sistemi è inevitabile, e a volte il dialogo tra essi risulta arduo e faticoso; soprattutto in quei documenti in cui il montaggio fra inquadrature dell'architettura e scultura rinascimentale e gli angoli acuti delle forme costruttiviste (le riprese oblique) appare forzata. Sono realtà contrastanti che sembrano non trovare ancora una loro dimensione e armonia, ma la lettura del regista è comunque originale è innovativa, anche perché appare sempre consapevole del legame esistente fra i due mondi (non solo quindi a livello culturale e artistico, ma anche sociale). Magnaghi non sembra prendere posizione al riguardo. Il regista evidenzia solo i contrasti interni, posizione che coincide, se si vuole, con quella di D'Errico per *Stramilano.* A livello formale, ma anche narrativo, si può riscontrare un equilibrio fra tradizione e modernità nei film *Il caso Valdemar* e in *Giochi di vele.*
I film di questi anni tentano in definitiva di dare al genere documentario una precisa fisionomia, utilizzando a questo scopo tutto ciò che le capacità tecniche del mezzo cinematografico potevano offrire. Questo, però, sempre all'interno di una personalissima ricerca del coefficiente lirico delle immagini e delle piccole storie da documentare.

Gabriella Camisa

Tesi di laurea discussa all'Università degli Studi di Udine, a.as. 2000-2001.

Tesi di laurea di argomento cinematografico discusse all'Università Cattolica di Milano/Brescia, a.a. 1999-2000

Relatore: Prof. Ruggero Eugeni

Sergio Del Prete, *Strutture narrative e temi antropologici nelle fiction televisive di ambito medico*

Laura Del Viscovo, *Il motivo iconografico del volo tra cinema e pittura*

Rita Rothnamer Ferrari, *La rappresentazione della vita quotidiana nel cinema contemporaneo: i film di Mike Leigh*

Lorena Giuseppina Iori, *Esperienza della metropoli ed esperienza visiva del cinema tra XIX e XX secolo. Il caso delle cartoline del Cinematografo Centrale di Milano (1907-1912)*

Gabriella Lazzaro, *Il problema semiotico del personaggio nel videogioco di avventura*

Relatore: Prof. Francesco Casetti

Cristina Battistel, *La collezione dei manifesti presso la Cineteca Italiana di Milano. Contributi alla catalogazione e all'analisi delle forme dello spettacolo*

Gianluca Casadei, *La collezione dei manifesti pubblicitari delle sale cinematografiche milanesi presso la cineteca italiana di Milano: contributi alla catalogazione e ad una storia del varietà e dell'avanspettacolo in relazione alla storia del cinema*

Simone Francesco Fortunato, *I miti classici nel cinema di Pasolini*

Francesca Granata, *Adattamento e dinamica dei personaggi: le figure femminili tra Arthur Schnitzler e Max Ophuls*

Elisabetta Magni, *Il corpo femminile nella commedia italiana degli anni Cinquanta*

Fabio Radaelli, *La collezione dei manifesti pubblicitari delle sale cinematografiche milanesi presso la cineteca italiana di Milano: contributi alla catalogazione tra storia del cinema e* cultural studies

David Wong, *Le strategie pubblicitarie delle sale cinematografiche milanesi negli anni Venti e Trenta*

Relatrice: Prof.ssa Elena Mosconi

Alessandro Di Pasquale, *Il cinema per ragazzi: aspetti distributivi e modalità di fruizione*

Roberta Gusella, *La scena familiare nel cinema italiano degli anni '80 e '90*

Lauro Sangaletti, *I siti di cinema in Internet: caratteristiche formali e valenze formative*

Michelangelo Tasca, *Valenze pedagogiche ed educative del cinema d'animazione: il caso dei Simpson*